GO! POWER

공·략·왕

ARC
펌프 잇 업 3rd O.B.G

PS 슈퍼 로봇대전 α

PS 아쿵카구아

PS 브리건다인 -그랜드 에디션-

DC 구원의 반 -재림조-

DC 사쿠라대전

2000 8

Contents

OLDIES BUT GOODIES

PUMP it UP™

STOMP YOUR FEET

The O.B.G.

The 3RD Dance Floor

장르	댄스 시뮬레이션
제작사	안다미로
발매일	발매중

뭐… 새삼 펌프가 뭔지 설명할 필요도, 하는 법에 대해 주절 주절 설명할 필요도 없다고 본다. 설마 게임파워 독자들 중 모르는 사람이 있을 것이라고 생각되지는 않으므로. 그렇지만 하는 법만이라도 간단히 설명해보자면, 화살표가 올라가다가 '칸' 안에 들어가면 살포시 밟아주면 된다. 자 이제 '본격 하드코어 클리어 가이드 펌프 3rd 특집 족보 대공개편'을 시작해보도록 하자.

공략 : Mcwild

3rd O.B.G에서 달라진 점

얼마전 몇몇 버그를 수정하고 크레이지 족보가 추가된 3.04 버전이 전국적으로 설치되었다. 아마도 거의 모든 업소가 3.04 버전으로 바뀌었을 것이라고 생각하고, 변경점도 3.04 버전에 맞추어서 설명한다.

◆스테이지 클리어 후 로딩 화면이 추가.

- 스테이지가 지날 때마다 점점 아래로 내려가는 시선이 야릇하지만, 결국 아무것도 아니다.

◆퍼펙트 판정이 좋아졌다.

- 난이도가 어렵지 않은 곡은 올 퍼펙을 노려보자.

◆곡 선택 시간이 20초에서 30초로 늘어났다.

- 히든 커맨드를 걸 시간적 여유를 제공하고자 하는 안다미로의 배려인 듯.

◆게이지의 변화

- 게이지가 빨간색이 되면 바로 게이지 부분에 DANGER!가 뜨고, 게이지가 바닥에 닿은 후 몇 개의 미스만으로도 Stage break가 걸린다(즉 죽는다).

◆2인 플레이시 족보의 특이점

- 2nd 버전까지의 2인용은 1인용의 족보를 두명이 나눠서 한다는 느낌이었는데, 3rd에서는 좀더 본격적인 2인 플레이를 지원한다. 그것을 증명하는 것이 바로 '동료 발판 밟아주기'. 곡에 따라 한사람에게 3~4개의 커맨드가 한번에 나오기 때문에 동료가 와서 밟아주지 않으면 안되는 경우가 생긴다. 물론 그 경우에는 동료의 족보는 아무것도 나오지 않거나 하나 정도의 커맨드만 지나간다. 주로 논스톱 리믹스에서 많이 발견된다.

◆히든 모드의 추가

Random Vanish, Random Accel, Crazy의 세가지 모드 추가(히든 모드 설명 참조).

◆버그

전곡 모드 사용시

로 취소하면 게임오버가 되는 버그가 있다. 같은 커맨드를 한번 더 입력하는 방식으로 취소를 하자.

◆Bonus Stage 등장 조건

- 기판 세팅에서 4스테이지로 설정되어 있는 경우 무조건 등장한다.
 3스테이지로 설정된 경우는 게임 난이도에 따라 등장 조건이 다르다(표 참조).

난이도	조건
Easy	보너스 스테이지 없음
Normal	하드 - A등급 이상, 더블 - S등급 이상을 받아야 한다.
Hard	하드 - B등급 이상, 더블 - A등급 이상을 받아야 한다.

◆배틀 시스템의 변화

- 배틀이 대폭 변경되어, 진정한 '배틀'이 되었다. 배틀은 총 3스테이지로 구성되며, 곡 선택 조건은 아직 밝혀진바가 없다. 대전의 열쇠는 바로 콤보. 콤보의 숫자에 따라 상대에게 'ATTACK'을 할 수 있다. 어택이 시작되면 상대방의 화면에 다양한 히든 모드들이 걸리게 된다. 공격 방식은 콤보 수에 따라 2배속, 랜덤, 배니쉬, 서든 랜덤 등으로 나눌 수 있다.

◆MISS 콤보 추가

- 일정 이상 MISS가 나면 콤보 처리가 된다. 플레이어 입장에서 보면 상당히 약오르는 시스템. 기판 설정에서 Stage break를 off 로 설정했을 경우에는 200이 넘는 MISS 콤보를 구경할 수 있다.

히든 모드

◆배니쉬 모드(Vanish Mode)

화살표가 스텝존 두박자 아래에서 사라지는 모드.
DDR이나 비매니 시리즈의 히든 모드와 비슷하다. 성공시 효과음과 함께 화면 가장자리에 V가 써있는 검은 마크가 생긴다.

◆2배속 모드(2X Mode)

노트가 올라오는 속도가 두 배가 된다.
족보 자체가 두 배로 길어지는 것이기 때문에 입력 타이밍은 같다. 펌피럼의 경우 곡들의 BPM이 대부분 느리기 때문에 오히려 2배속 모드가 더 쉬운 경우가 많다.

◆4배속 모드(4X Mode)

노트가 올라오는 속도가 네 배가 된다.
익숙한 곡이 아니면 함부로 4배속 걸면 폭사하게 된다. 나머지는 2배속 모드와 동일.

◆8배속 모드(8X Mode)

노트가 올라오는 속도가 8배가 된다. 이쯤 되면 거의 눈으로 보고 밟는 것은 불가능하다. 곡 전체를 거의 외우지 않으면 플레이 자체가 불가능. 여기에 히든 모드를 덧붙여서 걸어도 어차피 마찬가지니 폼 나게 히든도 걸어버리자.

PUMP IT UP

◆미러 모드(Mirror Mode)

노트가 반전되어서 올라온다. 이름 그대로 노트를 거울에 비춰보는 것 처럼 올라온다는 뜻. 곡에 싫증이 났다거나, 화면을 안보고 백플(Back Play의 약어)을 즐기는 사람이라면 미러 모드를 사용하도록 하자.

◆랜덤 모드(Random Mode)

노트가 기존의 배치와는 전혀 다르게 무작위로 나온다. 2개의 노트가 동시에 나오던 부분에서 종종 하나의 노트만 나오곤 하는데, 이 것은 두 노트가 랜덤이 되어서 겹치는 경우가 있기 때문. 초고수들을 위한 모드이니 남용은 금물.

2nd에서는 더블 모드에서 랜덤을 걸고 플레이할 때 2p쪽은 랜덤이 걸리지 않는 버그가 있었지만, 3rd에서는 양쪽이 모두 랜덤으로 나온다.

◆커플 모드(Couple Mode)

1P와 2P의 노트가 좌우 대칭으로 올라온다. 커플 플레이를 위한 모드. 1P와 2P의 노트가 둘 사이에 집중되는 부분에선 낯뜨거운 장면을 가끔 감상할 수 있다.

◆싱크로 모드(Shynchro Mode)

2인 플레이시 1P, 2P의 노트가 똑같이 나온다. 즉 1인 플레이시의 노트를 둘이서 같이 즐길 수 있다. DDR의 VS MODE와 동일.

◆리믹스 더블 모드(Remix-Double Mode)

논스톱 리믹스를 더블로 즐길 수 있는 모드. 모드 셀렉트에서 논스톱 리믹스를 선택한 후 걸어야한다. 발동 후에도 효과음만 날 뿐 아무 변동이 없지만, 게임을 시작하면 새로운 족보를 접할 수 있다.

◆전곡 선택 모드(Select All Mode)

최근 공개된 전곡 선택 모드. 3.04 버전에서만 가능하고, 모드 선택 후 가운데 발판 8연타로 캔슬을 하면 게임 오버가 되는 버그가 있다. 이 모드는 모드 셀렉트 화면에서 입력하면 발동된다. 이지, 하드 모드의 전곡을 고를 수 있는 모드. 한번 했던 곡도 다시 할 수 있다. 가장 많이 사용하는 모드.

◆랜덤 배니시 모드(Random Vanish Mode)

3rd에서 새로 등장한 모드. 이름 그대로 랜덤에 배니쉬 모드가 결합된 모드. 엄밀히 말하면 랜덤 서든이라고 할 수 있다. 노트가 정상적으로 나오다가 사라진 후 2박자 전에 랜덤이 걸린 상태로 등장한다. 배속을 걸고 하면 난이도 200배!

◆랜덤 엑셀 모드(Random Accel Mode)

역시 3rd에서 새로이 추가된 히든 모드로, 이름 그대로 배속이 무작위로 걸린다. 노트를 보고 하려고 하면 폭사하기 쉬우므로 주의하자. 더블에서는 1P에만 랜덤 엑셀 모드가 걸린다.

◆논스텝 모드(Nonstep Mode)

노트가 전혀 나오지 않는다. DDR 3rd의 스텔스 모드와 같은 종류. 2nd 에서는 박자를 맞추라는 배려로 최초의 노트라도 나왔지만, 3rd에서는 그것마저 나오지 않는다.

◆유니온 모드(Union Mode)

더블의 족보에 미러 모드 상태의 족보가 겹쳐서 나오는 모드이다. 즉, 2인이 함께 플레이하는 모드로 한명은 앞을 보고, 한명은 뒤를 보고 플레이하기에 알맞다.

모드 셀렉트에서 더블 플레이를 선택한 후 커맨드를 입력해야만 발동된다. 리믹스 더블로도 가능.

◆크레이지 모드 (Crazy Mode)

DDR의 SSR모드와 같은 초 고난이도의 모드. 퍼포를 모르는 순수 스텝퍼를 위한 모드로, 하드 세 번째 스테이지, 하드 보너스 스테이지, 논스톱 리믹스 두 번째 스테이지에서만 사용이 가능하다. 3.04 버전에서 '헤어지는 기회'와 'Final Audition 2' 두곡의 크레이지 모드가 추가되었다. 총 10곡이 크레이지 모드로 플레이 가능.

PUMP IT UP

1st Stage

1st Stage

易
EASY

눈을 감아
EASY
BANYA

105
BANYA

1
2
3
4
5
6
7

8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21

22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35

1st Stage

close
YOUR
EYES

PUMP it UP
STOMP YOUR FEET

PUMP
IT UP

Free
Style
EASY
BANYA

FREE
STYLE
BPM 99
song by
BANYA

1st Stage

易
EASY
2nd Stage
애수
EASY
GOD
애수
BPM 106
song by
GOD
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
2nd Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET
2nd Stage

연가
EASY
유승준

연가
BPM 118
SONG BY
YU SEUNG JUN

To The Top
EASY
6MILL BIONIC JUNO

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

2nd Stage

3rd Stage

3rd Stage

3rd Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

易
EASY
또 다른 진심
EASY
노바소닉
Cordiality
또다른 진심
BPM : 136
novasonic
3rd Stage
Cordiality

PUMP
STOMP YOUR FEET

헤어지는 기회
EASY
소찬휘

헤어지는 기회
BPM 132
Song By
소찬휘

3rd Stage

chance
CHANCE

No Chance

21th
21th

難
HARD
1st Stage
눈을 감아
HARD
BANYA
CLOSE YOUR EYE
105
BANYA
1st Stage
TRUST
NO

難
HARD
연가
유승준
연가
BPM 118
SONG BY
YU SEUNG JUN
1st Stage

PUMP
STOMP YOUR FEET

경고
BANYA

MiDnighT
BluE
BpM 80
sOng
By
BanyA

1
2
3
4
5
6
7

8
9
10
11
12
13
14

15
16
17
18
19
20
21

22
23
24
25
26
27
28

1st Stage

2nd Stage

2nd Stage

2nd Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

難
HARD
우리는
HARD
DEUX
175.9
DEUX
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
2nd Stage

To The Top

EASY

6MILL BIONIC JUNO

2nd Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

3rd Stage

3rd Stage

헤어지는 기회

소찬휘

3rd Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

難
HARD

그녀와의
이별
김현정

그녀와의이별
BPM 140
SONG BY
KIM HYUN JONG

1
2
3
4
5
6
7

8
9
10
11
12
13
14

15
16
17
18
19
20
21

22
23
24
25
26
27
28

3rd Stage

PUMP
IT UP
STOMP YOUR FEET

3rd Stage

29
30
31
32
33
34
35

36
37
38
39
40
41
42

43
44
45
46
47
48
49

50
51
52
53
54
55
56

難
HARD

Final
Audition 2
BANYA

HOUSE
FINAL
AUDITION 2
BPM 13
Composed by
BANYA

3rd Stage

BABY(SW

THOM
is o

AGAIN
SHO

Let's get it started

胎動 (태동)

BANYA

Naissance 胎動

The F-14 Tomcat is the US Navy's standard carrier based fighter

BPM : 136

태동 BANYA

3rd Stage

BONUS Stage

BONUS Stage

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64

65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80

BONUS Stage

1 2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30 31 32

33 34 35 36 37 38 39 40

BONUS Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

BONUS Stage

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64

65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80 81 82

PIZZA

HIDDEN Stage

45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

터키 행진곡
CRAZY
BANYA

TURKEY 터키행진곡
MARCH
BANYA
BPM 150

HIDDEN Stage

胎動(태동)

CRAZY

BANYA

HIDDEN Stage

HIDDEN Stage

HIDDEN Stage

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64

65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40

HIDDEN Stage

1st Stage

1st Stage

兩
DOUBLE
경고
DOUBLE
타샤니
CAUTION
경고
TASHANNIE
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
1st Stage
Hon

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

1st Stage

2nd Stage

2nd Stage

PUMP IT UP STOMP YOUR FEET

2nd Stage

DOUBLE
연가
DOUBLE
유승준
연가
BPM 118
SONG BY
YU SEUNG JUN
2nd Stage

PUMP
STOMP YOUR FEET

미녀와 야수

DOUBLE

DJ DOC

2nd Stage

3rd Stage

3rd Stage

그녀와의 이별

DOUBLE

김현정

3rd Stage

3rd Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

터키 행진곡
DOUBLE
BANYA

TURKEY 터키행진곡
MARCH
BANYA
BPM 150

3rd Stage

WAR HEAD

HOSTILIT

3rd Stage

I WILL MAKE U UND UNDERSTAND

BONUS Stage

BONUS Stage

DOUBLE

Extra-vaganza
DOUBLE
BANYA

EXTRAVAGANZA
BPM 195
Composed by
BANYA

BONUS Stage

BONUS Stage

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

BONUS Stage

Dogfight

'그녀는 피자를 좋아해 - DOUBLE' 족보는 본지 Pump it up 페이지에서 더 큰 사이즈로 감상하세요~.

노래도 따라 부르자 ~♬♪

립싱크의 시대는 갔다. 첨부한 가사집을 보며 노래와 춤을 동시에 즐겨보자(반이의 곡만 수록).

惡 夢

날 지워줘 너의 그 마음에서
넌 내 곁에 있기를 원했지만
널 아직도 사랑한다는 말을
꼭 믿어줘
아무리 눈을 뜨려 해도
움직일 수 없는 나의 몸은
잔인한 너의 웃음으로
나를 내려다보고만 있지
안돼 이건 꿈일 꺼야
어떻게 내 앞에 니가 나타날 수가 있어
제발 이렇게 나에게
구차한 방법으로 보답하려 하진 말아
날 잊어줘 너의 그 마음에서
넌 내 곁에 있기를 원했지만
널 지웠어 생각도 나지 않아 이젠 사라져 예~

눈을 감아

Yeah last get funky C' mon huh ah-ah-ah
It' s not the one that I really wanna take from you huh
I thought it would be the only make you free yeah
I' ll make you free(10번 반복)

날 잊을 수 있게 마지막 선물을 전해주려 해
날 원망하지마 내게 감사하려 하지마
그냥 가만히 있어 내게 모든 걸 맡겨
절대로 눈을 뜨면 안돼
그댈 잘 알고 있어 조금만 참으면 돼
이제 곧 끝날거야
I thought it would be the only make you free huh
Good-bye

Pumping Up

Aha ah yeah yo Do you wanna dancin' me?
Ah yeah yo!
자! Come on baby 이렇게 나처럼 1, 2, 3 hey!
어제의 나의 모습은 Ugly~ 처량도 했지
지난번 꿈속에 빠진 Pump Dance, Pump it up
이럴 수가 모두를 너무나 잘했어
나도 아침에 쪽 하니 깨어 버렸어
이젠 나에겐 아무런 위로조차 의미가 없어
너희를 앞에 무릎 꿇어 버린 나는 Jump 펭귄, Pump it up
모두 앞에 서기 위해 노력해야 해
Every 밤 꿈 속에까지 Pump! Jump! Pump! Jump!
그래 모두를 너무들 잘한다 해도 언젠가는 나의 숨은 실력 보여줄거야
이젠 나에겐 아무런 위로조차 의미가 없어
너희를 앞에 무릎 꿇어 버린 나는 Jump 펭귄, Pump it up!

그녀는 피자를 좋아해

우연히 길을 걸어가다가 발걸음 멈춘 이곳에
군침을 삼키며 있는 모습 나는 그저 바라보고만
시간이 조금이른 이후에 뜨끈히 다가오는 피자
꽃처럼 반짝이는 두눈 와구와구와 우와…

그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 좋아해
그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 와구와구와 우와..

그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 좋아해
그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를

좋아해 그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 좋아해
그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자를 좋아해 그녀는 핏자 우와…

BONUS Stage

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64 65 66

67 68 69 70 71 72 73 74 75 76

77 78 79 80 81 82 83 84 85 86

1st Stage

1st Stage

1st Stage

pump it up

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET

FREE
STYLE

1st Stage

1
2
3
4
5
6
7
8

9
10
11
12
13
14
15
16

17
18
19
20
21
22
23
24

25
26
27
28
29
30
31
32

FREE
STYLE

1st Stage

1st Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

2nd Stage

music

連
NONSTOP REMIX
NONSTOP
REMIX-7
NONSTOP REMIX
NONSTOP REMIX 7
ignition starts
hypnosis
extravaganza
BPM
song by
BANYA
2nd Stage

73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84

85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96

97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108

109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
200

2nd Stage

NONSTOP REMIX 6

FunKy toNight
come back
Road Fighter

BpM 140
Song by
clon
Sechs

HIDDEN Stage

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET
HIDDEN Stage
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86

HIDDEN Stage

49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84

85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96

HIDDEN Stage

連+兩 NONSTOP REMIX DOUBLE

1st Stage

NONSTOP REMIX 1

영원한 사랑
TELLMETELLME
호기심

BPM 138
SONG BY
Fin.K.L.
S#ARP
HANS BAND

1st Stage

TELL ME

PUMP IT UP
STOMP YOUR FEET
1st Stage

ONLY

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

1st Stage

PUMP it up
STOMP YOUR FEET

1st Stage

1st Stage

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

1st Stage

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

1st Stage

2nd Stage

2nd Stage

NONSTOP REMIX 6

FunKy toNight
come back
Road Fighter
BpM 140
Song by
clon

2nd Stage

PUMP
STOMP YOUR FEET

2nd Stage

41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52

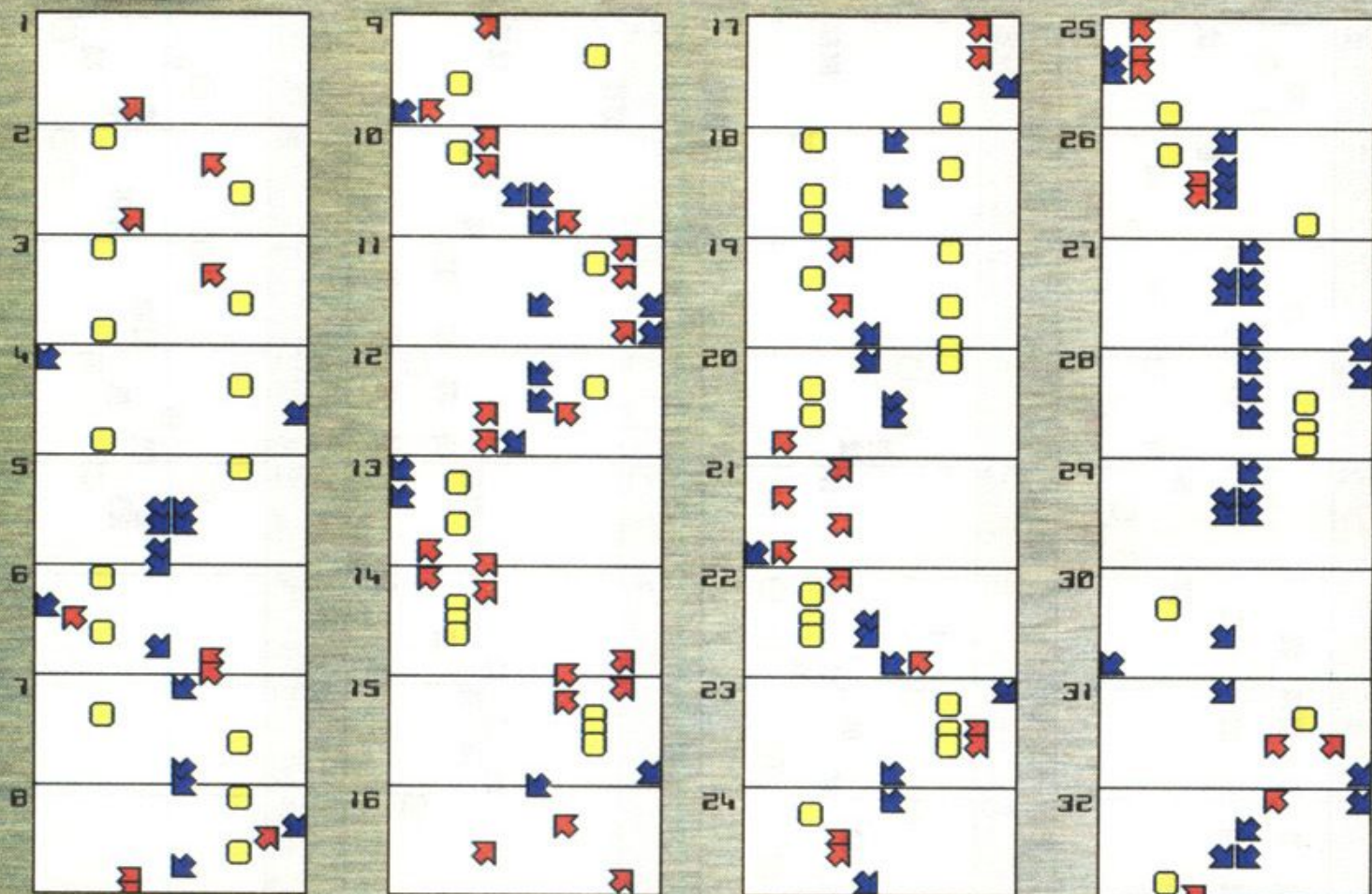
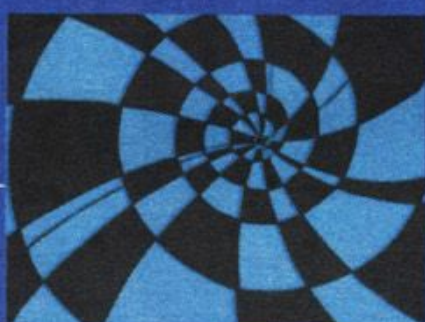
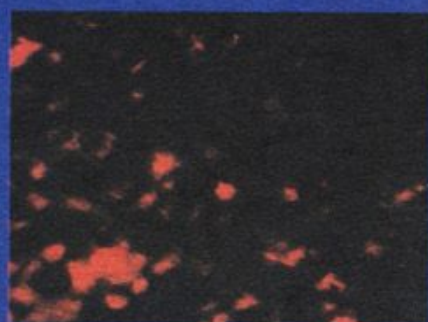
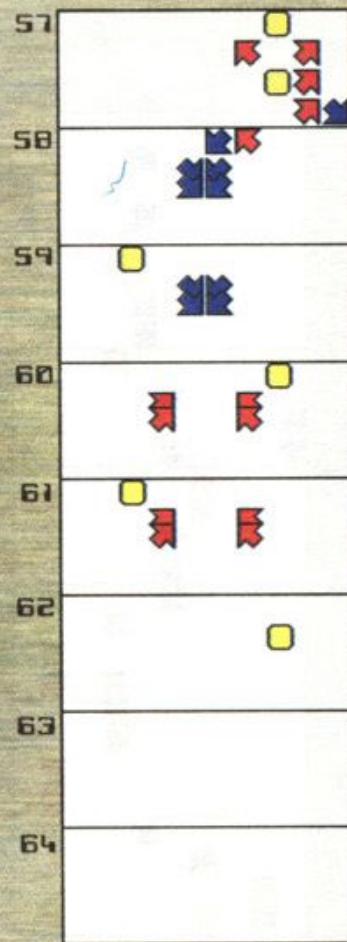
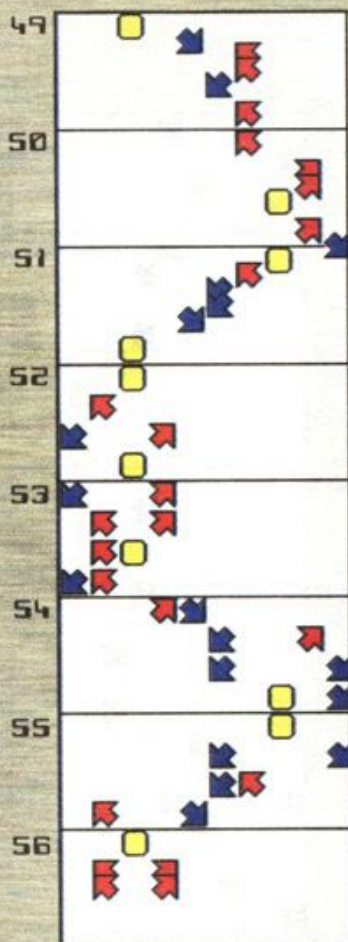
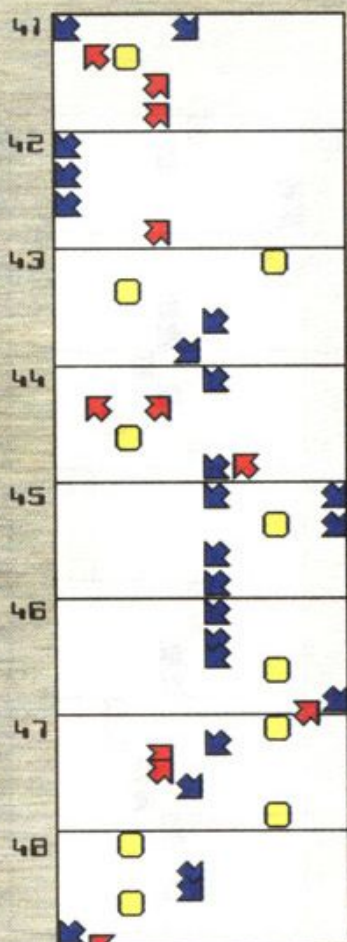
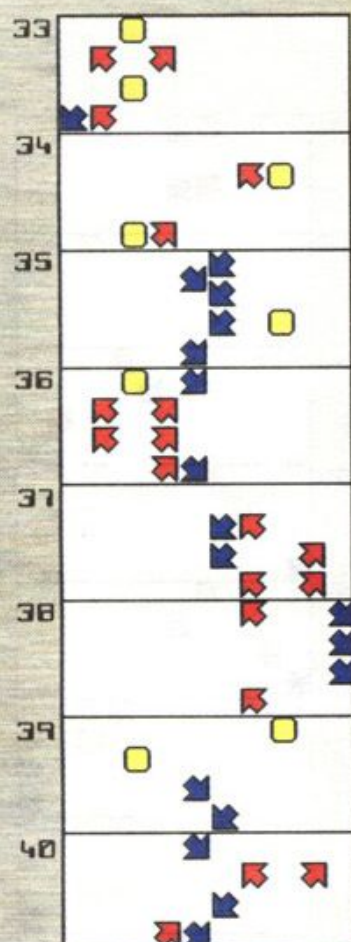
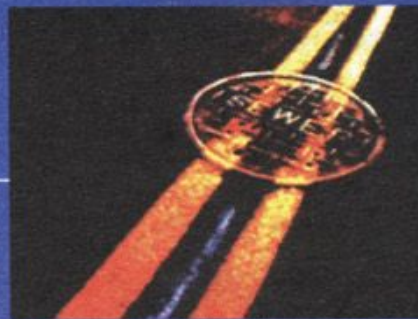
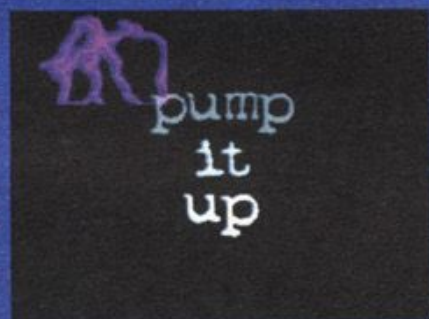
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64

65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76

77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88

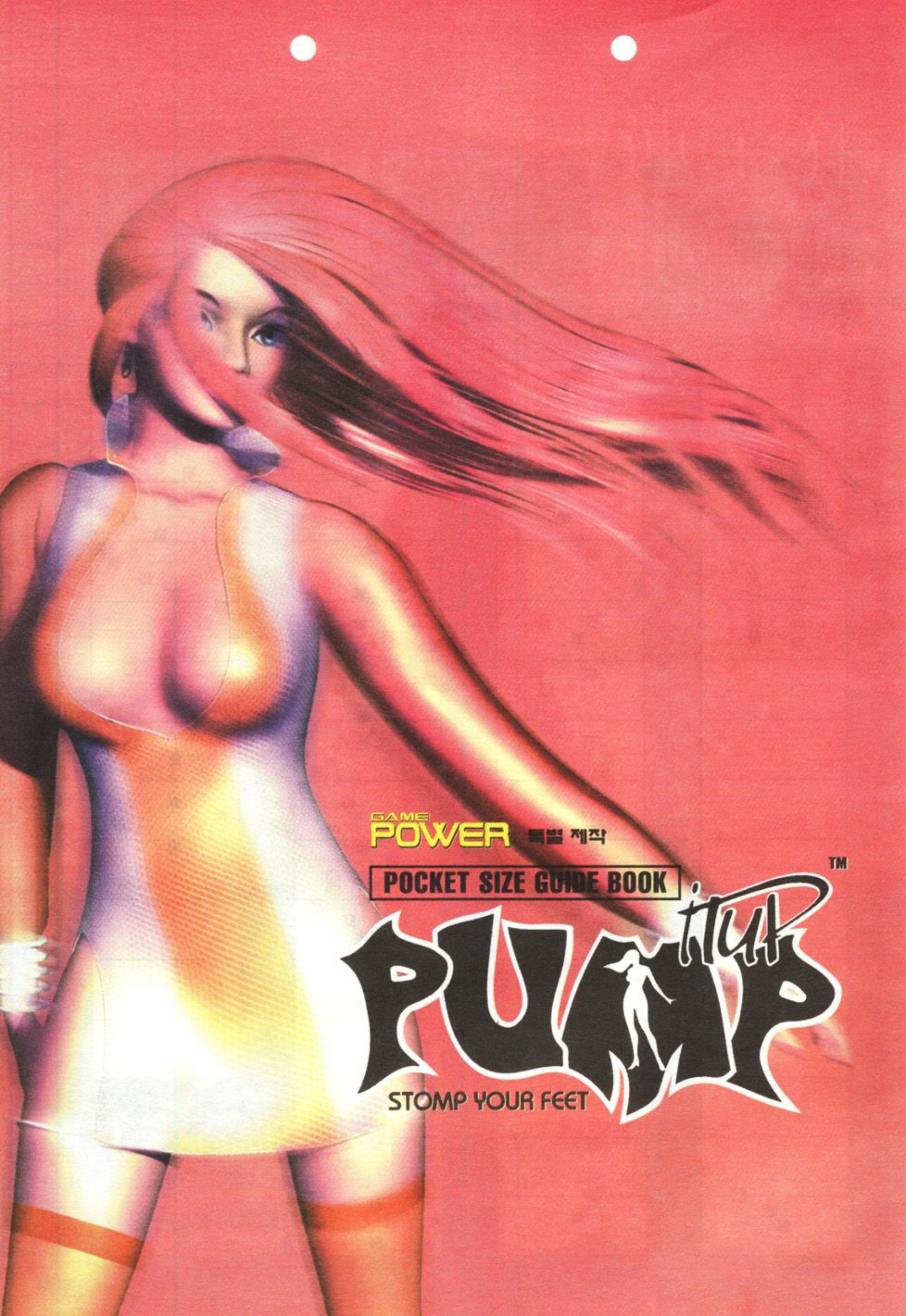
連+兩
NONSTOP REMIX
DOUBLE

NONSTOP
REMIX-7
NONSTOP REMIX DOUBLE

NONSTOP REMIX 7
Ignition starts
Hypnosis
extravaganza
RPM
Song by
BANYA

2nd Stage

2nd Stage

포켓 사이즈로 제작 하였으니 휴대를 원하시는 분은 뒷면의 절취선을 잘라서 사용하세요

GAMEOVER

GAME
POWER 특별 제작
POCKET SIZE GUIDE BOOK
PUMP it up
TM
STOMP YOUR FEET

●장르:S · RPG ●제작사:반프레스토 ●발매일:5월 25일
●발매가:6,980엔 (한정판 9,800엔)

PLAYSTATION

숙련도가 뭐길래…

슈퍼로봇대전α

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★★

오래 기다렸다. 거듭되는 발매연기…. 드디어 발매된 「슈퍼로봇대전α」는 지칠대로 지친 유저들의 가슴을 후련하게 해줄 정도의 재미가 있다! 기다린 보람이 있다고 할까….

공략 → 'DIE' CE, 流星

누구나 다 알고 있을만한 기본 조작편

이전 시리즈를 해봤던 사람이라면 누구나 알고 있을 것이다. 외관상 많은 것이 달라졌지만 조작법은 달라진 것이 없으며 패드리셋과 퀵 컨티뉴도 여전히 사용가능. 하지만 슈퍼로봇대전α(이하 α)가 처음 접하는 로봇대전 시리즈인 사람들은 기초적인 조작법을 확실하게 익혀두자. 물론 조작법이 어렵다는 것은 아니지만, 알아두면 편리한 것들이 다수 존재한다.

맵 화면에서의 조작법

버튼	기능
방향키	커서의 이동
O버튼	결정
×버튼	유닛, 지형조사
□버튼	전체지도 보기
△버튼	빠른 커서 이동
L1, R1버튼	미행동 아군 유닛 검색
L2, R2버튼	적군 유닛 검색
스타트버튼	부대표

부대표에서의 조작법

버튼	기능
방향키	커서의 이동
O버튼	선택한 유닛으로 커서 이동
×버튼	맵 화면으로 나가기
R1버튼	누를 때마다 HP순, 레벨순, 기력순으로 전환
L1버튼	파일럿정보와 유닛정보 전환
스타트버튼	적 부대표와 아군 부대표의 전환

인터미션에서의 조작법

버튼	기능
O버튼	대사를 넘긴다
L1, R1버튼	누르고 있으면 대사가 빨리 넘어간다
L2, R2버튼	한 마디 단위로 대사를 빠르게 넘긴다
스타트버튼	누르고 있으면 다음 선택지까지 대화를 스킵

패드 리셋과 퀵 컨티뉴

슈퍼로봇대전 시리즈의 전통적인 패드 리셋. 이번에도 역시 건재한다. 역시나 사용법은 스타트+셀렉트+L1+L2+R1+R2이며, 이 후 셀렉트버튼을 제외한 모든 버튼을 떼면(즉, 셀렉트버튼만을 누르고 있으면) 퀵 컨티뉴를 할 수 있다. 퀵 컨티뉴란 맵 화면에서 세이브를 한 데이터를 로고와 타이틀화면을 생략하고 로드하는 것.

이 지겨운 화면을 볼 필요가 없다▶

- PRESS ANY BUTTON -

◀언제나와 동일한 구조의 타이틀이다. 여기까지는 같지만…

타이틀 화면은 물론 다 알고 있겠지만…

메뉴	설명
START	게임을 처음부터 시작한다.
LOAD	인터미션에서 세이브한 데이터를 불러낸다.
CONTINUE	지도상에서 세이브한 데이터를 불러낸다.
OPTION	말하자면 부록이라고 할 수 있는 모드. 자세한 것은 다음을 참고하자.

가라오케 모드(カラオケモード)

음악과 함께 아래에 가사가 나온다. 모든 곡에 가사가 있는 것은 아니기 때문에 선택할 수 있는 음악은 한정되어 있지만, 그래도 이전에 비하면 훨씬 많아진 것이다. 음악을 듣는 도중 취소할 수가 없어 실수로 고른다면 매우 좌절하게 될 것이다…. 게다가 4차나 F와는 달리 배경에 전투화면이 나오지 않기 때문에 상당히 허전한 느낌이 든다.

◀그래도 혼을 실어서 따라 부르면 해결된다!!

로봇 대 도감(ロボット大図鑑)

캐릭터 사전과 마찬가지로 등장했던 로봇들에 대한 설명을 볼 수 있다. 설정상의 크기와 무게 등을 알 수 있는 것이 장점.

데모 셀렉트(デモセレクト)

역시 게임 중에 한 번 봤던 합체 등의 데모를 볼 수 있다. 주로 슈퍼로봇들이 많이 나오는 분기를 따라가야 많이 보게 된다. 보는 도중 ×버튼으로 취소할 수 있다.

보고 또 보고▶

캐릭터 사전(キャラクター事典)

게임을 하며 등장했던 캐릭터들에 대한 간략한 소개를 볼 수 있다. 등장 작품별로 정리되어 있으며, 등장 작품과 성우 등도 알 수 있다는 점은 이전의 시리즈에 비교할 것이 못된다. 왼쪽 위에는 수록률이라는 것이 표시되어 있는데, 이것은 달성도라고 생각하면 된다.

이 정도면 어디냐▶

사운드 테스트 모드(サウンドセレクト)

이 게임에 쓰이는 모든 음악을 들을 수 있는 모드. 마음에 드는 음악은 언제든지 이곳에서 들을 수 있다. 특별한 세이브 파일을 필요로 하지는 않는다.

유닛 메뉴

이동(移動)	유닛을 이동범위 안의 마음에 드는 장소에 이동시킬 수 있다
공격(攻撃)	적절한 무기를 선택해 적을 공격한다
정신(精神)	파일럿 고유의 정신커맨드를 사용한다
탑재(搭載)	전함에 들어갔을 때 나오는 메뉴. 전함에 들어가 보급을 받는다. 하지만 기력이 10 줄어든다
분리, 합체(分離, 合體)	합체로봇을 분리하거나, 분리되어 있는 상태에서 합체한다. 합체를 하기 위해서는 모든 유닛이 인접해야 한다
변형(變形)	변형 가능한 유닛을 변형시키는 것. 상황에 맞는 유리한 형태로 변형하자
수리, 보급(修理, 補給)	수리장치, 보급장치가 있으면 사용할 수 있다. 수리는 HP회복, 보급은 EN과 탄수 회복으로 보급의 경우에는 기력이 10 줄어든다
설득(說得)	특정 맵에서 특정 캐릭터끼리 인접하면 나오는 커맨드. 적이 동료가 될 수도 있고, 퇴각하는 경우도 있다. 대부분 아군이 되는 것에 영향을 미치므로, 설득이 가능한 곳에서는 일단 모두 설득하자

맵 메뉴

턴 종료(ターン終了) 현재 아군의 턴을 종료한다. 종료하기 전 다시 한 번 확인을 하는데, 이때 행동을 종료하지 않은 유닛이 있으면 알려준다.

정신검색(精神検索) 현재 아군 중 한 명이라도 갖고 있는 정신커맨드를 모두 보여준다. 어떤 정신커맨드를 선택하면 그것을 갖고있는 캐릭터를 찾을 수 있다.

부대표(部隊表) 아군과 적군의 목록을 볼 수 있다. HP, EN등을 한꺼번에 알아볼 수 있는 장점이 있으므로 자주 이용하자. 맵 화면에서 스타트버튼을 눌러도 된다.

반격명령(反撃命令) 공격받았을 때의 행동을 전투마다 직접 지정하는 것(マニュアル), 격추될 가능성이 없는 한 반격하는 것(積極的に!), 적의 레벨이 자신보다 낮은 경우엔 회피와 방어를 하는 것(効率よく!), 절대로 회피 또는 방어를 하는 것(反撃するな!)의 4가지 중 하나를 선택한다. 직접 지정하는 것이 아니면 자동으로 전투가 스킵되므로 적의 턴이 지나가는 동안 다른 일을 할 수도 있다.

세이브(セーブ) 맵 화면에서 직접 세이브를 한다. 시스템 데이터가 필요하며, 시스템 데이터는 3블럭을 차지한다. 인터미션에서의 세이브와는 관계가 없다.

작전목적(作戦目的) 승리조건과 패배조건을 볼 수 있다.

시스템(システム) 게임에 대한 각종 설정을 하는 곳

- 그리드 표시(グリッド表示) - 맵에 칸을 나누는 선을 보이게 하거나 보이지 않게 할 수 있다.
- 사운드(サウンド) - 스테레오/모노의 설정
- 주인공보이스(主人公ボイス) - 전투시 주인공의 목소리를 OFF하는 것도 가능하다. 이 경우 주인공 대신 플레이어의 혼이 실린 전투대사를 들을 수도 있을 것이다(제3자의 입장에서 말이다).
- 전투BGM설정(戦闘BGM設定) - 전투 종료시 음악이 계속 이어질 것인지 맵 음악으로 바뀔 것인지 결정한다.
- 전투데모표시(戦闘デモ表示) - 전투데모를 전투마다 선택, 항상ON, 항상OFF 중에서 선택한다.
- 바이브레이션(バイブレーション) - 전투, 이벤트 등에서의 진동을 설정한다.

인터미션 화면

유닛 능력(ユニット能力) 유닛 고유의 능력을 조사한다. 리스트는 HP순

유닛 개조(ユニット改造) 유닛의 HP, 운동성 등을 개조한다. 돈이 필요하며, 자세한 것은 따로 다루기로 한다.

무기 개조(武器改造) 무기를 개조해 공격력을 올린다. 역시 돈이 필요하다.

파일럿 능력(パイロット能力) 파일럿의 능력을 본다. 리스트는 레벨순서.

파일럿갈아타기(パイロットのりかえ) 파일럿의 탑승 기체를 변경한다. 같은 계열의 기체로만 갈아탈 수 있다. 예를 들면, 마징가의 코우지는 같은 마징가계인 보스보롯이나 그레이트 마징가에만 탑승할 수 있으며, MS계열인 카미유는 같은 MS계열에만 탑승할 수 있다. 건담이라도 건담W의 기체는 따로 취급해 자신들끼리만 바꿔 타는 것이 가능하다.

강화 파츠(強化パーツ) 강화 파츠를 장착한다.

시스템 설정(システム設定) 맵 화면에서의 시스템 설정과 같다.

요정 갈아타기(妖精のりかえ) 오라배틀러 전용인 요정을 바꾸는 것이 가능하다.

유닛 환장(ユニット換装) 유닛의 환장 파츠를 장착한다.

세이브(セーブ) 세이브를 한다. 맵 화면에서의 세이브와는 다르며, 1개당 메모리카드 1블럭을 차지한다.

로드(ロード) 인터미션에서 세이브 했던 데이터를 로드한다.

포켓스테이션(ポケットステーション) 포켓스테이션에 미니게임을 다운받거나 모은 점수를 돈으로 바꿀 수 있다.

다음 맵으로(次のマップへ) 다음 시나리오로 넘어간다

슈퍼' 로봇' 대전이면 당연히 로봇이 있어야지!

로봇대전은 말 그대로 로봇이 등장하는 게임이다. 아무 것도 모른 채 무턱대고 게임을 하면 무슨 재미인가. 적을 알고 나를 알아야 비로소 승리할 수 있는 법. 자신이 사용하는 로봇에 대해 알아보도록 하자.

유닛능력화면

인터미션, 또는 맵에서 '능력'을 선택했을 때 볼 수 있는 유닛의 능력화면이다.

타입(タイプ) 그 유닛이 어떤 지형에서 이동할 수 있는지 표시한다. 空, 陸, 海, 宇宙로 나눌 수 있으며 空陸이라고 한다면 공중과 지상 모두 이동할 수 있다는 뜻. 海의 경우에는 海타입이 아니어도 바다를 이동할 수는 있지만 이동력이 매우 떨어진다.

이동력(移動力) 유닛이 한 번에 이동할 수 있는 거리를 나타낸다. 어떤 지형은 이동력을 2씩 소모하는 곳도 있으므로 꼭 이동력의 수만큼 이동할 수 있는 것은 아니다.

운동성(運動性) 유닛이 얼마나 잘 움직이는가를 수치로 나타낸 것. 잘 움직인다면 적의 공격을 더 잘 피하고, 적을 더 잘 맞출 수 있을 것이다. 한마디로 높으면 무조건 좋다.

장갑(装甲) 유닛의 방어력을 나타낸 것. 공격받았을 때 받는 데미지는 적의 공격력과 이것에 관계된다. 역시 높으면 좋다.

사이즈(サイズ) 유닛의 크기를 대략적으로 나타낸 것. LL은 초대형, L은 대형, M은 보통, S는 소형, SS는 초소형으로, 전함급의 200미터 이상의 기체들은 LL, 약 50미터~150미터정도는 L, 10~50미터정도는 M, 5미터~10미터정도는 S라고 생각하면 된다. SS는 인간정도의 크기로, 실제 인간인 알베르토는 SS사이즈이다.

수리비(修理費) 유닛이 파괴되면 자동적으로 수리비를 납부(?)해야 한다. 이때 들어가는 수리비를 나타내는 것으로 유닛마다 전부 차이가 있다.

강화 파츠(強化パーツ) 현재 장착하고 있는 강화 파츠를 나타낸다.

HP (현재의 체력)/(전체 체력)을 나타낸다. 당연히 0이 되면 파괴된다. HP가 줄어들면 발동되는 저력과 같은 것도 있으니 언제나 신경을 써주자.

EN (남은 에너지)/(전체 에너지)를 나타낸다. 공중유닛과 우주에 있는 유닛들은 이용할 때 1칸당 EN이 1씩 소모되며, 0이 되면 이동할 수 없게 된다. 또한 무기 중에는 EN을 소모하는 것도 있으므로 HP와 마찬가지로 계속 신경을 써 주어야 한다.

지형(地形) 유닛 고유의 지형대응 능력. 기체가 아무리 좋아도 파일럿의 지형대응 능력이 떨어지면 최종적으로는 전체적인 지형대응 능력이 떨어지는 것이다. , , , 는 각각 하늘, 땅, 바다, 우주에 대응된다.

특수능력(特殊能力) 유닛 고유의 특수능력. 옆에 있는 칼과 방패는 각각 베어내기, 실드방어에 대응되는 것으로 파일럿에게 능력이 있다고 해도 칼이나 방패가 없다면 사용할 수 없는 것이다.

한계(限界) 아무리 파일럿이 뛰어나도 기체의 능력에는 한계가 있다. 파일럿의 명중률, 회피율에 더해지는 운동성을 계산한 수치가 이것보다 높다고 해도 그 기체는 한계까지의 능력밖에 낼 수 없는 것이다. 무작정 높다고 좋은 것은 아니지만 낮아서 좋을 것은 없다.

무기성능

武器名 1	攻撃力 2	射程 3	命中 4
5 超電磁ウェーブ	1700	1~4	+15
超電磁ストリングス	1800	1	+35
超電磁ゴマ	1900	1~3	+40
ボルテスバズーカ	2000	2~6	+35
天空剣	2400	1	±0
天空剣Vの字斬り	3600	1	+20

武器性能 2/2

6 弾数 --/-- 7 地形適応 空A 陸A 海A 宇A
8 必要気力 130 10 必要技能 --------
9 消費EN 90 11 クリティカル補正 +10

① 무기이름	각각의 무기의 이름이다. 이름 뒤의 는 이동 후 사용할 수 있는 무기, 는 빔 계통의 무기로, I필드 등을 이용해 막아낼 수 있는 공격이다.
② 공격력	최종적인 데미지에 직접적인 영향을 미치는 수치로, 높을수록 강하다.
③ 사정거리	무기를 최대 몇 칸까지 사용할 수 있느냐를 나타낸다.
④ 명중	무기의 명중 보정 수치로, 높을수록 명중률이 높다.
⑤ 무기 속성	무기가 격투능력의 영향을 받는가 사격능력의 영향을 받는가를 나타낸다. 주먹모양은 격투무기
⑥ 탄수	무기의 남아있는 탄수로 0이 되면 더 이상 사용할 수 없다. 탄수의 제한을 받지 않는 것은 -로 표시된다.
⑦ 지형적응	유닛과 파일럿의 지형대응과는 별개로, 무기의 지형대응이 따로 계산되며, 주로 데미지에 영향을 미친다.
⑧ 필요 기력(必要氣力)	무기를 사용하는 것에 필요한 기력이다 괄호 안의 숫자는 현재의 기력.
⑨ 소비EN(消費EN)	무기를 사용하는 것에 필요한 EN. 역시 괄호 안의 숫자는 현재의 EN이다.
⑩ 필요 기능(必要機能)	무기를 사용하는데 필요한 기능으로 성전사나 뉴타입 등의 능력이 필요한 무기도 있다.
⑪ 크리티컬 보정(クリティカル補正)	크리티컬 확률에 어느 정도의 변화가 있는가를 나타낸다.

유닛의 특수능력에는 어떤 것들이 있나

단순히 HP와 운동성, 무기의 공격력만을 갖고 그 기체를 판단해버리면 곤란하다. 능력치 자체는 그다지 강력하지 않아도, 특수능력에 의해 엄청나게 강해지는 경우가 있기 때문이다. 기력이 올라가면 무조건 발동되는 특수능력은 발동되었을 때 파란색으로 표시된다.

기력 140 이상에서 발동되는 ▶ 제로시스템. 제로시스템이라는 글자는 파란색으로 표시

마징파워(マジンパワー) 마징가 계열. 즉 마징가Z, 그레이트마징가, 마징카이저가 갖고있는 능력이다. 파일럿의 기력이 130이상이 되면 발동되며, 평소의 1.25배의 데미지를 입힌다. 공격력과 방어력을 모두 계산한 후의 데미지가 올라가는 것이다.

정령빙의(精霊憑依) 사이버스터가 갖고있는 능력. 파일럿의 기력이 140이상이 되면 발동하며, 운동성 +15, 장갑 +1500, 한계 +20이 된다. 장갑의 엄청난 상승으로 인해 방어력은 슈퍼로봇이 부럽지 않은 상태가 된다.

제로시스템(ゼロシステム) 윙건담제로, 건담 에피온, 윙건담제로 커스텀이 갖고있는 능력. 파일럿의 기력이 140이상이면 발동되며, 파일럿의 모든 능력치가 10씩 오른다.

분신(分身) 오라배틀러, 겟타2, F91, V2건담, 용호왕, 건담 데스사이즈 등 상당히 많은 유닛이 갖고있는 능력. 기력 130이상이 되어야만 하며, 50%의 확률로 적의 공격을 완전히 피해낸다. 적의 명중률은 관계가 없기 때문에 아군이 사용하면 좋지만 적들이 사용하면 상당히 짜증나는 능력이 된다.

HP/EN회복(HP/EN回復) 매 턴마다 자신의 HP또는 EN이 자동으로 회복된다.(小)는 최대의 10%,(大)는 최대의 30%가 회복되며, 적이 이 능력을 갖고있다면 적의 턴이 시작할 때에 회복된다. 아군 중에서는 진겟타 등이 갖고 있다.

변형(変形), 합체(合體), 분리(分離) 현재의 유닛을 다른 형태로 변형하거나, 여러 유닛이 모여 합체, 또는 한 유닛이 여러 유닛으로 분리하는 것. 조건이 만족되어야 하며(스토리상의 이벤트라던가…) 지형 특성상 변형이나 분리를 할 수 없는 경우에는 빨간 색으로 표시된다.

지상 유닛은 고층빌딩 위에 올라▶ 갈 수 없기 때문에 변형 불가능

폭주(暴走) EVA초호기 고유의 능력. 자신이 격추되면 폭주해 적과 아군을 구별 없이 공격한다. 자신과 가장 가까운 곳에 있는 유닛을 공격하므로 적보다 더 떨어져 있으면 초호기는 적을 공격한다.

S2기관(S2機關) 역시 EVA초호기 고유의 능력이다. 보통의 EVA가 케이블 때문에 10칸밖에 이동할 수 없지만, S2기관이 있다면 그러한 제한 없이 이동이 가능하며 거기에 EN회복(大)의 능력을 얻는다. 특수한 이벤트를 거친 후에 EVA초호기에 추가된다.

■배리어 효과 표

이름	소모EN	대상 공격	필요 기력	한계 데미지	효과
빔코트(ビームコート)	5	빔	-	1500	경감
I필드(Iフィールド)	10	빔	-	2000	경감
I필드(ν건담 전용)	10	빔	110	2500	경감
이너셜 캔슬러(イナーシャルキャンセラー)	5	전 공격	130	2500	경감
오라배리어(オーラバリア)	-	빔	105	3000	무효화
AT필드(ATフィールド)	-	전 공격	100	4000	무효화
염동 필드(念動フィールド)	5	전 공격	110	1400	무효화
그래비티 월(グラビティ・ウォール)	5	전 공격	110	1500	무효화
그래비티 테리토리(グラビティ・テリトリ)	5	전 공격	120	2000	무효화
핀 포인트 배리어(ピンポイントバリア)	5	전 공격	110	1800	무효화

배리어 빔코팅, I필드 등의 각종 배리어로, 배리어마다 전부 특성이 다르다. 배리어는 조건을 만족하면 무조건 발동되는데, 대부분 EN을 소모하기 때문에 원하지 않게 EN을 전부 써버리는 경우도 생길 수 있다. 배리어는 데미지를 줄여주는 것과 무효화하는 것의 두 가지가 있는데, 만약 한계 데미지를 초과할 경우 줄이는 경우엔 초과한 만큼만의 데미지를 받게 되고, 무효화의 경우엔 원래의 데미지를 전부 받게된다.

강화 파츠란 무엇인가?

4차에서 처음 등장한 강화 파츠. 이제는 로봇대전의 빼놓을 수 없는 부분으로 자리잡고 있다. 아직 로봇대전을 많이 해보지 못한 사람들을 위해 간단히 설명하자면, 강화(强化) 파츠(parts)라는 것은 말 그대로 로봇을 강하게 만들어주는 것이라고 할 수 있다(너무 간단한가…). 예를 들자면, RPG게임에서 좋은 방어구를 장착하면 방어력이 올라가듯이 로봇대전에서도 강화 파츠를 장착하면 방어력이 올라가거나, 속도(운동성) 등이 향상되는 것이다. 이번에도 F처럼 특정한 적을 격추하면 강화 파츠를 얻으므로, 4차와 같은 맵의 탐험은 하지 않아도 된다.

강화 파츠는 인터미션의 강화 파츠(强化パーツ)에서 장착할 수 있다. 몇 개나 장착할 수 있는가는 유닛마다 다르며, 주로 강한 유닛일수록 그 수가 적다.

■강화파츠 일람

이름	일본어표기	효과
부스터	ブースター	이동력 +1
메가부스터	メガブースター	이동력 +2
마그네트 코팅	マグネットコーティング	운동성 +5, 한계 +20
아포지모터	アポジモーター	이동력 +1, 운동성 +5
바이오센서	バイオセンサー	운동성 +10, 한계 +20
사이코프레임	サイコフレーム	운동성 +10, 한계 +30
하로	ハロ	이동력 +2, 운동성 +20, 한계 +30
초밤 아머	チョバムアーマー	최대HP +500, 장갑 +150
하이브리드 아머	ハイブリッドアーマー	최대HP +800, 장갑 +200
초합금Z	超合金Z	최대HP +1000, 장갑 +300
초합금 뉴Z	超合金ニューZ	최대HP +1500, 장갑 +400
고성능 레이더	高性能レーダー	맵병기와 사정거리 1 이외의 모든 무기의 사정거리에 +1
고성능 조준기	高性能照準器	모든 무기의 명중률이 30%상승
미노프스키 크래프트	ミノフスキークラフト	공중을 날 수 있게 되며 유닛의 공중 대응이 A가 됨
미노프스키 드라이브	ミノフスキードライブ	이동력 +2, 공중을 날며 공중대응이 A가 됨
템 레이의 회로	テムニレイの回路	이동력 -1, 운동성 -15, 한계 -20, 수리비 10
I필드 발생장치	Iフィールド發生装置	유닛에게 I필드 능력이 생긴다
대 빔코팅	對ビームコティング	유닛에게 빔코팅 능력이 생긴다

PlayStation POWER 공략왕!

이름	일본어표기	효과
핀 포인트 배리어	ピンポイントバリア	유닛에게 핀포인트 배리어 능력이 생긴다
이너셜 캔슬러	イナシャルーキャンセラー	유닛에게 이너셜 캔슬러 능력이 생긴다
민메이 인형	ミンメイ人形	출격시 기력 +5
안드로메다 구이	アンドロメダ焼き	사용한 파일럿의 SP 전부 회복, 사용 후 없어짐

이름	일본어표기	효과
프로페란트 탱크	プロペラントタンク	EN 50회복, 사용 후 없어짐
프로페란트 탱크S	プロペラントタンクS	EN 200회복, 사용 후 없어짐
리페어 키트	リペアキット	HP 2000회복, 사용 후 없어짐
리페어 키트S	リペアキットS	HP 전부회복, 사용 후 없어짐

로봇만이 전부는 아니다. 파일럿을 알자!

아무리 좋은 로봇이라도 그것을 조종하는 파일럿이 뛰어나지 않으면 소용없는 일이다. 앞에서 로봇에 대해 알아봤다면 이제는 파일럿에 대해 알아보자.

파일럿 능력화면

역시 이번에도 마찬가지. 맵이나 인터미션에서 볼 수 있는 파일럿의 능력.

파일럿 이름 평소에 사용되는 애칭이 아닌 정식 이름이 표시된다.

기력(氣力) 현재의 기력. 에이스 파일럿이라면 인터미션에서도 105로 표시된다.

레벨(レベル) 현재의 레벨.

경험치(經驗値) 현재까지의 경험치로, 500마다 레벨이 1씩 오른다.

다음 레벨까지 남은 경험치(次のレベルまで) 여기에 표시된 경험치만큼을 얻으면 레벨이 오른다.

격추수(擊墜數) 지금까지 격추한 적의 수. 50이 넘으면 에이스파일럿이 되며, 격추수에 따라 공격력이 올라간다.

기량(技量) 상대와의 기량차이가 클수록 크리티컬이 잘 나온다.

회피(避) 얼마나 잘 피하느냐를 나타낸 것. 파일럿의 능력+운동성.

명중(命中) 얼마나 잘 맞추느냐를 나타낸 것. 빨간 색이라면 숫자가 높아도 유닛의 한계수치까지밖에 능력을 발휘할 수 없다.

정신커맨드(精神コマンド) 파일럿의 정신커맨드와 SP를 나타낸다.

반응(反應) 회피와 명중에 관계되는 능력치. 큰 의미는 없다.

지형(地形) 파일럿의 지형대응. 유닛의 지형대응과 합쳐져 최종적인 능력이 결정된다.

격투(格鬪) 캐릭터의 공격력으로, 격투무기에 관계된다.

사격(射擊) 역시 사격무기에 관계되는 캐릭터의 공격력이다.

특수능력(特殊能力) 파일럿 고유의 특수능력. ☆은 에이스파일럿의 여부를, W는 2회이동의 여부를 나타낸다.

숙련도 포인트(熟練度ポイント) 주인공에게만 있는 능력치. 자세한 설명은 따로 하겠다.

▶EVA전용의 능력치로, 싱크로율(シンクロ率)이 존재한다. 높으면 명중, 회피가 올라가는데, 공격을 명중시키면 올라가고, 공격을 받으면 떨어진다. 그리 큰 변동은 없지만 은근히 차이가 나므로, 이상하게 EVA가 약하다고 생각될 때는 체크해보자.

파일럿에게도 특수능력이 있다!

로봇과 마찬가지로 파일럿에게도 특수능력이라는 것이 존재한다. 물론 예전부터 있던 것들이 대부분이지만…. 뉴타입이나 베어내기 등의 특수능력은 당연히 로봇의 능력이 아닌 파일럿의 능력이다. 로봇의 특수능력과 마찬가지로, 특수한 조건에서만 발동되는 것은 파란색으로 표시된다.

저력(底力) 주로 슈퍼계의 파일럿에게 있는 능력으로, HP가 줄어들면 숨겨진 저력을 발휘한다는 것. 정확하게 HP가 1/4 이하로 줄어들면 발동하며, 명중률과 회피율에 +30%, 크리티컬율이 +50%. 또한 HP가 1/8일 때는 장갑이 30% 늘어나고, 1/4일 때는 20%, 1/2일 때는 10% 늘어난다.

거츠(ガッツ) 저력의 강화판으로, HP가 1/4 이하일 때 발동하며, 명중률과 회피율, 크리티컬율 모두에 +50%. HP가 1/8일 때는 장갑이 30% 늘어나고, 1/4일 때는 20%, 1/2일 때는 10% 늘어난다.

베어내기(切り拂い) 검 등의 무기나, 미사일과 같은 실탄형의 무기로 공격받을 때(베어내기 레벨)/16의 확률로 발동하며, 데미지를 전혀 받지 않는다. 적의 명중률과는 관계 없다.

야성화(野性化) 수전기대의 파일럿들이 가지고 있는 특수능력. 기력 130이상에 발동되며 최종적인 데미지가 1.25배가된다. 마징파워와 동일한 것이지만, 파일럿의 능력이기 때문에 분리해도 계속 갖고있다는 것이 다르다.

뉴타입(ニュータイプ), 강화인간(强化人間), 성전사(聖戰士), 염동력(念動力)

모두 레벨에 따라 파일럿의 능력에 보너스가 더해진다. 자세한 것은 아래와 같다.

■뉴타입

레벨	명중	회피	판넬 범위
1	+0	+0	+0
2	+5	+5	+0
3	+10	+10	+0
4	+15	+15	+0
5	+20	+20	+0
6	+25	+25	+0
7	+30	+30	+0
8	+30	+30	+1
9	+30	+30	+2

■강화인간

레벨	명중	회피	판넬 범위
1	+0	+0	+0
2	+3	+3	+0
3	+8	+8	+0
4	+13	+13	+0
5	+18	+18	+0
6	+23	+23	+0
7	+28	+28	+0
8	+28	+28	+1
9	+30	+30	+1

■성전사

레벨	회피	오라베기, 하이퍼오라베기 공격력
1	+0	+200
2	+0	+300
3	+5	+400
4	+10	+500
5	+15	+600
6	+20	+700
7	+25	+800
8	+30	+900
9	+35	+1000

■염동력

레벨	명중	회피
1	+0	+0
2	+5	+5
3	+10	+10
4	+15	+15
5	+20	+20
6	+25	+25
7	+30	+30
8	+35	+35
9	+40	+40

천재(天才) 주로 원작에서 천재로 설정되어 있는 캐릭터들이 갖고 있다. 능력은 레벨업에 필요한 경험치가 80%로 줄어든다. 즉 400의 경험치만으로 레벨이 오른다는 것이다.

실드방어(シールド防御) 적의 공격을 방패로 막아 데미지를 반으로 줄인다. 발동 확률은(실드방어 레벨)/16.

에이스 파일럿 특수능력 옆에 있는 ☆마크. 격추수가 50이상이 되면 에이스 파일럿이 되며, 출격시의 초기 기력이 105가 된다.

2회 행동 특수능력 옆에 있는 W마크. 파일럿마다 정해진 레벨에 도달하면 한 턴에 2회 행동이 가능하다.

정신커맨드를 알자

로봇대전의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 정신커맨드. 이것을 얼마나 잘 사용하는가가 바로 승리의 열쇠. 먼저 정신커맨드의 효과를 익히자.

×버튼으로 현재 적용되고 있는 정신커맨드를 알 수 있다▶

■정신커맨드 일람

이름	일본어표기	소모SP	효과
집중	集中	10	1턴간 명중률 회피율에 +30%
열혈	熱血	40	다음 공격시 데미지 2배
혼	魂	60	다음 공격시 데미지 3배
목숨걸기	捨て身	100	다음 공격시 데미지 3배, 크리티컬 100%, 명중률 100%, 회피율 0%
봐주기	てかげん	10	보다 기량이 낮은 상대를 격추할 때 HP를 10 남긴다
번뜩임	ひらめき	10	다음 공격받을 때 회피율 100%, 필중보다 우선시된다
필중	必中	20	1턴간 명중률 100%
노력	努力	20	다음 전투때 얻는 경험치 2배
가속	加速	10	다음 이동시 이동력 +3
은신	隠れ身	60	1턴간 적에게 공격받지 않는다
각성	覚醒	60	행동 회수를 1회 늘린다
격투	激闘	60	1턴간 적에게 주는 데미지 1.5배
행운	幸運	40	다음 전투때 얻는 자금 2배
철벽	鉄壁	30	1턴간 장갑 2배
저격	狙撃	30	다음 전투때 사정거리 1이 아닌 무기의 사정거리 +2
도발	挑発	35	지정된 적이 자신(도발을 사용한 파일럿)을 공격한다
근성	根性	20	자신의 HP를 최대HP의 30%만큼 회복
초근성	ド根性	40	자신의 HP 전부 회복
기합	気合	40	자신의 기력을 10 올린다

이름	일본어표기	소모SP	효과
신뢰	信頼	30	지정된 아군유닛의 HP를 최대HP의 30%만큼 회복
우정	友情	70	모든 아군유닛의 HP를 최대HP의 50%만큼 회복
사랑	愛	90	모든 아군유닛의 HP를 전부 회복
교란	かく乱	70	1턴간 모든 적의 명중률이 반으로 줄어듦. 단, 필중은 우선됨
보급	補給	60	지정된 아군 유닛의 탄수와 EN을 모두 회복
재동	再動	90	행동을 종료한 아군 유닛을 다시 행동할 수 있게 한다
부활	復活	120	격추된 아군을 HP, EN, SP 전부 회복상태로 부활. 기력은 100
탈력	脱力	50	지정된 적 유닛의 기력 -10
전율	戦慄	120	모든 적 유닛의 기력 -10
격려	激励	60	지정된 아군 유닛의 기력 +10
대격려	大激励	120	모든 아군 유닛의 기력 +10
기대	期待	90	지정된 아군 유닛의 SP 50회복
자폭	自爆	1	남아있는 HP만큼 인접한 유닛에게 데미지를 주고 자신은 사망
정찰	偵察	1	지정된 적 유닛의 능력치를 알 수 있게 된다
기습	奇襲	60	가속, 필중, 번뜩임, 열혈을 동시에 사용한다
기적	奇蹟	100	기합×3, 가속, 행운, 필중, 번뜩임, 혼을 동시에 사용한다

이상이 모든 정신커맨드이다. 로봇대전을 오랫동안 해본 사람에게는 어떤 것을 언제 써야 할지 잘 알 것이다. 하지만 숙련자가 있으면 초보자도 있는 법. 그러한 초보자들을 위해 정신커맨드를 어떤 상황에 어떻게 활용하는지 조금씩만 알아보자.

집중

1턴간 명중률과 회피율에 +30%. 계산 도중의 수치가 아닌 최종적인 명중률과 회피율이 30씩 올라가는 것이다. 1턴간이라는 것이 매우 중요한데, 만약 능력치가 같은 적들이 10기가 있다고 해보자. 그리고 그들이 아군에게 25%의 명중률을 낸다고 하면, 4번 중 1번은 맞게 된다는 것이다. 하지만 집중을 사용하면 명중률은 0%. 절대로 맞지 않는 것이다. 따라서 안심하고 반격하는 것이 가능해진다. 반대로 명중률을 100%로 만들 때도 마찬가지이며, 그 외에도 조금이라도 더 높은 확률로 공격을 회피할 때에 사용하는 것이다. 집중은 거의 매턴 사용해도 손해는 절대로 없는 정신커맨드로, 회피율이 좋은 기체를 사용할 때에는 확실하게 피하기 위해, 명중률이 어중간한 기체를 사용할 때에는 보다 확실하게 맞추기 위해 사용한다.

▲작지만 맞을 확률이 있던 것이

▲집중을 사용하면 절대로 맞지 않는다

목숨걸기

강력한 공격이라는 점에서는 열혈, 혼과 같지만 그 다음의 부작용으로 회피율 0%가 된다. 그리고 SP소모도 훨씬 많은 100. 주로 원작에서 자신을 희생해 적을 격파하는 캐릭터들이 갖고 있다. 그래서 주력캐릭터들이 이것을 갖는 경우는 거의 없으며, 예외적으로 주인공은 생일을 이용해 목숨걸기를 습득할 수 있다. 어쨌거나 이것은 한 턴 동안만 회피율이 0%가 되므로 다음의 반격을 생각하지 않아도 될 때에 사용하면 되는 것이다. 꼭 마지막의 적을 없앨 필요는 없고, 적이 절대로 공격해올 수 없는 곳에서 사용하면 효과를 볼 수 있다.

번뜩임

1회만 100%의 회피율을 가진다. 1턴간이 아닌데, 한 번 사용하고 나면 공격받을 때까지 절대로 없어지지 않는다. 따라서 시작과 동시에 사용해도 좋다. 보통 보스급 캐릭터의 공격은 매우 강력해 한 방에 아군 유닛이 격추될 가능성이 있다. 거기에 그들의 명중률도 매우 높고…. 이것은 그런 때에 사용하는 것이다. 또한 봐주기 등을 이용해 레벨업을 하려고 했던 유닛이 공격받아 격추되는 것을 방지하기 위해서도 사용된다. 일단 써두고 봐도 좋은 정신커맨드로, 이것과 집중, 필중은 로봇대전의 삼신기라고 해도 좋을 정도.

필중

반드시(必) 명중한다(中)라고 하는 정신커맨드. 번뜩임과는 달리 1턴간이기 때문에 상당히 유용하게 사용할 수 있다. 주로 슈퍼로봇들이 갖고있는 정신커맨드로, 리얼로봇들이 집중을 사용해 '피하고' 반격하는 반면, 슈퍼로봇들은 필중과 철벽으로 '맞고' 반격하는 것이다. 레벨이 낮은 캐릭터들도 100% 명중시킬 수 있으므로 봐주기와의 연계로 레벨업을 하는 것이 수월해진다.

봐주기

적들을 살려둔다. 그러면 어디에 쓸까? 바로 레벨이 낮은 아군 캐릭터의 레벨을 단번에 올리는데 사용하는 것이다. 기량이 높아야 한다고는 해도, 이것을 갖고있는 캐릭터는 보통 기량이 높으므로 걱정할 필요는 없다. 아무리 약한 공격이라도 최소한 10데미지는 나오므로 레벨을 올릴 캐릭터는 명중률만을 확실히 올려 공격하면 된다. 봐주기를 사용하는 캐릭터는 그 적에게 무조건 반격 받게 되므로 주의하자(적의 공격범위 밖이라면 관계없지만).

▲어떤 공격이라도 10데미지는 나온다는 것을 이용

노력, 행운

경험치와 돈을 2배로 얻는 정신커맨드. 노력의 경우에는 레벨이 낮은 캐릭터를 한 번에 키우고 싶은 경우에 사용하는 것이고, 행운은 적 전함 등의 돈을 많이 주는 적을 행운을 사용한 후에 격추하는 것으로 돈을 많이 벌 수 있는 것이다. 합체 로봇에 탑승한 캐릭터들의 경우 한 사람이 노력을 사용하면 모두에게 영향을 미치기 때문에, 슈퍼건담 등을 이용해 쉽게 레벨업을 할 수 있다.

각성

1회 더 움직일 수 있다. 하지만 SP소모가 크므로, 이것을 사용해서 효과를 볼 수 있는 경우는 그렇게 많지 않다. 그럼에도 불구하고 이것은 매우 좋은 정신커맨드에 속하는데, 그것은 바로 이동하면 사용할 수 없는 맵병기 때문. 맵병기를 사용하기 좋은 배치가 되었지만 정작 맵병기를 사용할 수 있는 유닛의 거리가 맞지 않으면 꽝. 따라서 이것을 사용한 후에 이동하고 맵병기를 사용하는 것이다.

보급

이전까지는 정신커맨드로 보급을 하면 기력이 줄어들어 그다지 좋지 않은 것이었지만 이번에는 기력이 줄어들지 않아 매우 유용하게 사용할 수 있게 되었다. 주로 후반에 얻게되는 데, 남은 탄수가 없다거나 EN이 부족할 때에 사용해주자.

격투

1턴간 데미지 1.5배. 이것은 열혈, 혼과는 달리 크리티컬 확률은 그대로이다. 그리고 열혈, 혼과 같이 사용되기도 하므로, 이것과 열혈이 같이 있는 코우지는 매우 강한 캐릭터라고 할 수 있는 것이다. 갖고있는 캐릭터가 그렇게 많지는 않기 때문에, 언제 쓴다라고 확실하게 말하기는 어렵지만, 적진에 혼자 파고 들어갈 때 등에 사용하면 효과적. 원작에서도 고군분투하는 캐릭터들이 주로 갖고 있다.

격려, 대격려

남의 기력을 올려주는 격려. 물론 자신의 기력도 올릴 수는 있다. α에서 기력은 매우 중요한 요소를 차지하기 때문에, 격려를 사용해 기력을 올린 후에 싸우면 더욱 수월한 전투를 할 수 있다. 또한 전원의 기력을 올려주는 대격려. 상당히 희귀한 정신커맨드로, 만약 주인공과 부주인공이 이것을 갖고 있다면 α 전체의 난이도가 내려갈 정도. 주로 기력 제한의 무기를 가졌으나 기합이 없는 캐릭터들에게 사용해 주자.

가속

이동력 +3. 예전에는 상당히 많은 캐릭터들이 갖고있던 정신커맨드였지만 지금은 갖고있는 캐릭터가 적어 잘 사용되지 않는 커맨드이다. 하지만 그 위력은 대단해서 이동 후 가능한 강한 공격을 갖고있는 유닛을 타고 가속을 사용한다면 자신이 이동하는 거리까지 계산해 엄청난 범위의 공격을 할 수 있다. 주인공이 리얼계이고 SP회복이 있다면 후반 휴케바인건너를 타고 매 턴 가속을 사용한다거나…. 평소에는 느끼지 못하지만 가끔씩 필요할 때가 있는 커맨드.

▲이 엄청난 이동범위를 좀 보라

철벽

장갑을 2배로. 장갑이 낮다면 아무 짝에도 쓸모 없는 정신커맨드일 것이다. 역시 이것의 사용 용도는 적진에 들어가 혼자 살아남는 것. 또는 배리어를 갖고 있는 유닛이 배리어를 최대한 활용하기 위해서 사용한다. α에서는 적들이 집중공격을 거의 하지 않기 때문에 그렇게 쓸모 있지는 않다. 하지만 철벽을 사용하고 방어공격을 해 기력을 올리는 방법도 있고, 보스급 유닛의 공격을 받아낼 때에도 사용할 수 있으므로, 리얼계 로봇들이 집중을 사용하는 것과 같이 슈퍼계 로봇은 철벽을 사용하자.

도발

도발을 갖고있는 캐릭터는 우페이밖에 없다. 우페이는 캐릭터 성능이 그리 좋은 편이 아니라 잘 사용되지 않겠지만, 단지 도발만으로도 가치가 있을 정도로 도발은 좋은 커맨드. 도발에 걸린 적은 자신이 누군가를 공격할 때까지 도발을 사용한 유닛을 따라온다. 도발이 유용한 이유는, 원래는 움직이지 않는 적까지도 움직이게 할 수 있기 때문. 따라서 도발을 잘 사용하면 빨리 클리어할 수 있는 곳도 많다. 시간제한이 있어 보통대로라면 가는 것조차 어려운 적을 이쪽으로 끌어들여 격추할 수도 있다. 도발을 다수의 적에게 사용한 후 다른 곳으로 도망치면 적의 전력을 분산시키는 것도 가능하다.

기대

90의 SP를 사용해 50을 회복한다. 어떻게 보면 매우 쓸모없는 커맨드로 보일 수 있을 것이다. 하지만 기대의 효과는 지정된 '유닛'의 SP를 50 회복하는 것. 그 유닛에 3명이 타고 있으면 각각 50씩 회복되어 총 150이 회복되는 것이다. 5인이 탑승하는 컴바트라V, 볼테스V의 경우 기대, 재동, 보급, 격려와 같은 좋은 보조계의 정신커맨드가 파일럿마다 하나씩 있다. 그들의 정신커맨드를 몇 번이고 사용할 수 있게 해주는 것이 바로 이 기대인 것이다.

열혈, 혼

1회에 한해 강한 데미지를 주는 정신커맨드. 물론 최종적으로 계산된 데미지에서의 다시 2배, 3배인 것이다. 이것을 사용하면 크리티컬의 확률이 대폭 줄어들어 크리티컬에 의한 3배, 4.5배의 데미지는 불가능하다. 하지만 그래도 보통의 크리티컬이 나왔을 때보다는 강하다.
설명할 필요가 없을 정도의 당연한 정신커맨드로, 보스급이나 그 외의 HP가 높은 적들을 없앨 때, 맵병기를 사용할 때 등에 이용된다. 슈퍼로봇들의 필살의 공격에 주로 사용하지만, 빗나갈 경우에도 효과는 발휘된다. 따라서 빗나가지 않도록 필중이나 집중과 같이 쓰는 편이 좋다.

기합

자신의 기력을 10 올려주는 기합. 슈퍼로봇의 파일럿들은 대부분 갖고있는 것이 바로 기합이다. 대부분의 강한 무기는 모두 기력을 필요로 하기 때문에, 처음에 기합을 사용하고 시작하는 것이 좋은 경우가 많다. 또한 기력이 높으면 공격력이 높아지기 때문에, 적의 HP를 최대한 줄일 때 SP가 남는다면 기합을 사용해 조금이라도 더 공격력을 높이도록 하자. 열혈이 한순간의 데미지를 올리는 것이라면 기합은 지속적인 데미지를 올리는 것이라고 보면 된다.

재동

행동이 종료된 유닛을 다시 행동할 수 있게 하는 재동은 상당히 후반부에 얻는 정신커맨드이기 때문에, 그렇게 사용할 기회가 많은 것은 아니다. 그리고 SP를 많이 소모하기 때문에 2번 사용하기는 매우 힘들다. 각성이 없고 2회이동도 불가능한 맵병기 유닛에게 사용해 주는 것도 좋고, 강한 유닛을 한 번 더 공격하게 하는 것에도 쓸 수 있으며, 적진에 고립되어 한 턴동안 버티기 힘든 유닛에게 사용해 빠져나올 수 있도록 하는 것 가능하다. 필자의 경우엔 HP회복을 갖고 있는 적들을 앞으로 한 방이면 격추할 수 있을 때에 주로 사용한다.

저격

사정거리를 2 늘려주는 저격. 사정거리가 넓은 무기는 가까울 수록 공격력이 늘어나기 때문에, 저격은 공격력을 올려주는 것으로 보면 된다. 하지만 공격력이 대폭 올라가는 것은 아니기 때문에 그렇게까지 사용할 일이 많은 것은 아니다. 하지만 한 방에 적을 없애는 것이 불가능한 것은 물론 오히려 적의 반격으로 격추될 위험이 있을 때 사정거리를 늘려 적의 최대 사정거리의 바깥에서 공격하는 것이 가능할 때 사용한다. 가끔 1칸 차이로 공격하지 못할 때에 사용하면 의외의 효과를 보게 된다.

부활

'격추되지 않으니 쓸 일은 없다'라고 생각할지도 모르겠지만, 사실 이 부활은 단순히 격추된 유닛을 살려내는 것만은 아니다. 바로 'HP, EN, SP 최대인 상태'가 중요한 것으로, SP가 바닥난 아군 유닛을 아군의 맵병기로 격추한 후 부활로 살려내면 SP가 최대인 상태로 다시 사용할 수 있는 것이다. 물론 기력이 100이 되어버리지만 정신커맨드를 사용하려고 부활시키는 것이라면 보통 재동이나 격려 등을 사용하기 위한 것이므로 별 관계는 없을 것이다. 또한 부활한 후 기적을 사용한다면 기력이 130으로 올라가게 되므로, 주인공이 자폭과 기적이 모두 있는 9월 3일 O형이라면 기적을 사용한 후 싸우다가 자폭, 그리고 부활해 다시 한번 기적을 사용하고 싸우는 것도 재미있는 방법.

누가 어떤 능력을 갖고 있을까

정신커맨드는 총 35가지. 하지만 한 파일럿이 갖고 있는 것은 6개뿐이다. 따라서 캐릭터마다 각기 다른 정신커맨드와 특수 능력을 갖고 있다. 아래는 어떤 캐릭터를 키우면 어떤 능력이 나오는가를 기록한 표이다. 대부분의 캐릭터들은 원작에서 했던 행동과 맞는 정신커맨드를 갖고 있다.

■SRX팀

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
라이	ライディース=F=ブランシュタイン	집중	필중	기합	가속	혼	전율	천재, 실드방어, 베어내기	능력치는 높지만 공격력이 약하고, 중반 이후로는 SRX합체로 쓸 기회가 적다
류세이	リュウセイ=ダテ	필중	번뜩임	초근성	열혈	행운	혼	거츠, 염동력, 실드방어, 베어내기	염동력이 있어 명중, 회피도 높은 편. 거츠 발동을 노리자
아야	アヤ=コバヤシ	집중	신뢰	노력	열혈	격려	보급	염동력, 베어내기	R-3파워드로의 업그레이드가 매우 늦다. SRX합체 이후 노력으로 레벨을 올려 보급과 격려를 활용하자
레비	レビ=トーラー	근성	집중	열혈	격려	각성	기적	염동력, 베어내기	캐릭터의 명중, 회피는 최고. 기적으로 인해 SRX팀이 무적이 된다. R-GUN으로 싸워도 좋다
비렛타	ヴィレッタ=バディム	집중	필중	열혈	기합	교란	혼	염동력, 베어내기	레비보다는 안 좋지만 어차피 합체하니까…
잉그램	イングラム=プリスケン	필중	번뜩임	봐주기	열혈	혼	각성	염동력, 베어내기	중간에 나가는데 과연 쓸까…

■건담W계

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
히이로	ヒイロ=ユイ	자폭	집중	열혈	철벽	각성	혼	저력, 실드방어, 베어내기	높은 공격력, 제로 커스텀은 무적에 가깝다
듀오	デュオ=マックスウェル	자폭	번뜩임	집중	열혈	필중	혼	실드방어, 베어내기	5인 중 가장 높은 회피, I필드에 분신도 적극 활용
우페이	張五飛	기합	근성	집중	열혈	도발	혼	저력, 실드방어, 베어내기	도발을 가진 유일한 캐릭터, 회피능력이 좋지 않지만 도발을 가졌다는 점이 그것을 보완
트로와	トロワ=バートン	자폭	필중	번뜩임	열혈	우정	혼	실드방어, 베어내기	집중이 없는 점 때문에 그다지 사용되지 않는다. 헤비암즈의 탄수 제한도 있고…
카토르	カトル=ラバーバ=ウィナー	자폭	행운	집중	신뢰	열혈	혼	실드방어, 베어내기	5인 중 공격력이 가장 약하지만 그렇다고 못 쓸 캐릭터라는 것은 아니다.
노인	ルクレツィア=ノイン	신뢰	번뜩임	필중	열혈	사랑	혼	실드방어, 베어내기	능력치는 약간 떨어지지만 못 쓸 정도는 아니다.
미리알드	ミリアルド=ピースクラフト	봐주기	집중	번뜩임	행운	열혈	사랑	저력, 실드방어, 베어내기	혼이 없긴 하지만 사용기간(?)도 짧으니…

■MS계

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
카미유	カミーユ=ビダン	번뜩임	집중	열혈	저격	기합	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시 높은 사격능력, 기력이 필요한 무기도 쉽게 사용 가능
크와트로	クワトロ=バジーナ	집중	히라메키	열혈	각성	혼	전율	뉴타입, 실드방어, 베어내기	강한 것은 둘째로 치더라도 전율은 매우 좋으므로 꼭 사용하자
가츠	カツ=コバヤシ	노력	번뜩임	정찰	열혈	사랑	보급	뉴타입, 실드방어, 베어내기	정신커맨드 보급만으로 최고의 보급캐릭터
포우	フォウ=ムラサメ	집중	번뜩임	신뢰	사랑	열혈	기적	강화인간, 실드방어, 베어내기	기적을 사용한 후 판넬 맵병기를 사용하는 전법도 좋다
에마	エマ=シーン	노력	집중	번뜩임	열혈	필중	혼	실드방어, 베어내기	노력과 필중으로 슈퍼건담에서 다른 캐릭터 레벨올려주기에 매우 좋다
화	ファ=ユイリィ	신뢰	행운	근성	번뜩임	격려	사랑	뉴타입, 실드방어, 베어내기	우주 지형대응이 B인 것이 최대의 단점. 그래도 쓰고 싶다면…
아폴리	アポリー	근성	집중	신뢰	저격	열혈	우정	실드방어, 베어내기	벤치 멤버 No. 1
로베르트	ロベルト	정찰	집중	근성	기합	철벽	열혈	실드방어, 베어내기	벤치 멤버 No. 2
쥬도	ジュドー=アーシタ	초근성	행운	집중	열혈	우정	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	뉴타입능력은 최고, 행운을 쓴 후 맵병기로 많은 적을 격추하는 것도 좋다
플	エルピー=プル	집중	행운	열혈	사랑	혼	격려	뉴타입, 실드방어, 베어내기	전투보다는 주로 격려나 사랑을 사용하기 위한 캐릭터
루	ルー=ルカ	정찰	번뜩임	행운	교란	열혈	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	능력치가 높지 않지만, 애착을 갖고 키워보면 쓸만하다. 명중률을 올리는 정신커맨드가 없다는 것이 단점

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
플루	プルツー	집중	노력	열혈	기대	혼	사랑	강화인간, 실드방어, 베어내기	역시 플과 마찬가지, 격려 대신 기대이다
이노	イーノ=アッバーブ	신뢰	근성	우정	필중	가속	열혈	뉴타입, 실드방어, 베어내기	취향에 따라 키우는 캐릭터, 필중이 있는 것이 장점이지만 회피 정신기가 없다. 슈퍼건담의 보조로 사용하자
비차	ビーチャ=オレーグ	번뜩임	초근성	우정	열혈	기습	사랑	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시 취향 따라, 이들 4인 중 가장 강하다
몬도	モンド=アガケ	정찰	근성	번뜩임	교란	열혈	탈력	뉴타입, 실드방어, 베어내기	다른 것은 몰라도 탈력이 있는 것이 매우 좋은 점(늦게 얻긴 하지만…), 슈퍼건담의 뒤에 태우면 좋을지도
엘	エル=ビアンノ	정찰	번뜩임	신뢰	필중	열혈	사랑	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시나 슈퍼건담용, 그다지 사용할 일은 없지만…
아무로	アムロ=レイ	번뜩임	집중	열혈	봐주기	각성	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시 강력, 사격능력도 최고
퀘스	クェス=パラヤ	번뜩임	집중	근성	각성	교란	열혈	뉴타입, 실드방어, 베어내기	명중, 회피가 낮은 편, 대신 번뜩임이 있어서 사용하는 데에는 무리가 없다. 명중률은 집중으로 극복하자
케라	ケーラ=スウ	번뜩임	신뢰	초근성	노력	열혈	기습	실드방어, 베어내기	역시 명중률을 올리는 정신커맨드가 없는 것이 단점, 안 좋은 캐릭터는 아니지만 과연 쓸 사람이…
스렛거	スレッガー=ロウ	초근성	철벽	신뢰	열혈	기합	목숨걸기	거츠, 실드방어, 베어내기	공격력이 높고 명중, 회피도 쓸만하다. 거츠를 활용할 수 있을 만큼 HP가 높은 기체에 태우자
코우	コウ=ウラキ	번뜩임	노력	열혈	필중	각성	혼	실드방어, 베어내기	능력치도 높고 정신커맨드도 좋은 것이 많다. 결코 플레이어를 실망시키지는 않는 캐릭터
버닝	サウス=バーニング	봐주기	집중	신뢰	열혈	저격	혼	거츠, 실드방어, 베어내기	HP가 낮아지면 거츠에 의해 다른 MS계 캐릭터보다 강해진다. 정신커맨드는 좋은 편
몬시아	ベルナルド=モンシア	근성	번뜩임	행운	열혈	기합	우정	실드방어, 베어내기	공격력은 그럭저럭 쓸만하지만 명중, 회피는 약간 낮다. 역시 쓰면 좋아지는 캐릭터
키스	チャック=キース	번뜩임	신뢰	근성	필중	저격	행운	실드방어, 베어내기	약체캐릭터 중 하나, 필중이 있지만 그 때까지 레벨을 어떻게 올리는가 하는 것도 문제, 게다가 우주대응이 B…
옷소	ウッソ=エビイン	집중	신뢰	열혈	봐주기	기합	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	하로에 의한 2명분의 정신커맨드, 단지 그것만으로도 엄청난 가치가 있다
하로	ハロ	정찰	초근성	격려	행운	탈력	재동	-	옷소의 탑승기체만을 따라다닌다. 매우 유용한 정신커맨드 뿐이다
오델로	オデロ=ヘンリーク	초근성	필중	신뢰	우정	열혈	기합	뉴타입, 실드방어, 베어내기	벤치 멤버 No. 3 일지도…
마베트	マーベット=フィンガー	번뜩임	행운	신뢰	필중	열혈	사랑	실드방어, 베어내기	행운으로 돈을 벌 수 있는 것인가…, 화이트아크보다는 전투용의 기체가 낫다
바니	バーナード=ワイズマン	정찰	초근성	철벽	노력	열혈	기습	실드방어, 베어내기	능력치가 좋지도 않으면서 굉장히 늦게 나온다. 기습과 노력으로 슈퍼건담 레벨업에 좋을 것 같지만… 확실히 너무 늦다
크리스	クリスチーナ=マッケンジー	노력	집중	번뜩임	열혈	필중	격려	실드방어, 베어내기	정신커맨드와 사격능력은 매우 좋다. 문제는 명중과 회피, 이것만 극복하면 충분히 좋은 캐릭터이다
빌깃트	ビルギット=ピリヨ	근성	정찰	번뜩임	기합	열혈	목숨걸기	실드방어, 베어내기	능력치로는 그렇게 좋은 것이 아니지만, 목숨걸기가 있어서 강한 공격이 가능하다
세시리	セシリーフェアチャイルド	봐주기	번뜩임	신뢰	사랑	열혈	격려	뉴타입, 실드방어, 베어내기	능력치상 못 쓸 정도는 아니지만 명중률을 올리는 정신커맨드가 없는 것이 단점
시북	シーブック=アノー	집중	번뜩임	열혈	기합	각성	혼	뉴타입, 실드방어, 베어내기	역시 능력치도 높고, 기합에 의해 기력제한이 많아진 MS계에서 계속 예전과 같이 사용할 수 있다

■오라배틀러

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
쇼우	ショウ=ザマ	집중	번뜩임	봐주기	열혈	기합	혼	성전사, 베어내기	최강의 격투능력, 요정으로 인해 더 가치가 높아진다
참	チャム=ファウ	행운	신뢰	격려	은신	기합	기적	-	기적은 포기하자, 주로 격려와 기합을 사용하게 된다
마벨	マーベル=フローズン	번뜩임	노력	집중	열혈	기합	사랑	성전사, 베어내기	혼이 없는 것이 치명적인 단점이다. 노력으로 한꺼번에 레벨을 올리자
벨	ベル=アール	정찰	근성	집중	철벽	격려	탈력	-	탈력만으로도 가치가 있다. 쇼우는 참이 있으므로 마벨에게 붙여주자
니	ニー=ギブン	번뜩임	집중	가속	사랑	열혈	기습	성전사, 베어내기	역시 혼이 없는 것이 단점, 대신 가속이 있어 말 그대로 '기습' 캐릭터
엘	エル=フィノ	행운	정찰	번뜩임	격려	기대	각성	-	시라는 자동 출격하는 곳이 많기 때문에 자동적으로 나오게 된다 정찰, 격려, 기대를 주로 사용
킨	キーン=キッス	초근성	필중	노력	가속	사랑	보급	성전사, 베어내기	다른 캐릭터들에 비해 보급이 일찍 나오는 편이다(42). 노력과 필중이 있어 레벨업도 쉬우므로 보급캐릭터로 이용하자
리무르	リムル=ルフト	노력	집중	사랑	교란	격려	목숨걸기	성전사, 베어내기	능력치는 좋지 않다. 하지만 격려를 사용하기 위해 출격할 수도 있으며, 목숨걸기를 사용하면 그런대로 강한 파워를 낸다
토드	トッド=ギネス	번뜩임	열혈	근성	필중	기합	혼	성전사, 베어내기	쇼우를 제외하면 최고의 오라배틀러, 능력치가 매우 좋은 편
가라리아	ガラリア=ニャムヒ	초근성	열혈	철벽	집중	신뢰	기합	성전사, 베어내기	마벨에 비해 공격력이 좋으며, 토드가 없는 상태라면 가라리아에게 빌을 주자

■겟타팀

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
료마	流龍馬	근성	필중	기합	열혈	신뢰	각성	저력	그는 겟타팀에서 주로 열혈과 필중을 담당한다
하야토	神隼人	번뜩임	집중	행운	봐주기	재동	사랑	-	행운과 번뜩임을 주로 이용하자
벤케이	車弁井	초근성	기합	노력	필중	우정	교란	-	노력과 기합을 주로 담당하는 벤케이, 바다는 그에게 맡기자
무사시	巴武蔵	기합	초근성	노력	우정	격려	목숨걸기	-	겟타3때는 기합과 노력을, 겟타1일 때는 격려나 목숨걸기로 이용
잭	ジャック=キング	근성	필중	번뜩임	열혈	우정	기습	실드방어, 베어내기	2인분의 정신커맨드를 사용하기 때문에, 쓰다보면 좋다. 우주대응이 B인 것이 최대의 결점
메리	メリーキング	정찰	가속	행운	신뢰	저격	보급	-	잭의 보조 캐릭터로 정신커맨드밖에 사용할 수 없다

■초전지로보

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
효마	葵豹馬	근성	기합	필중	열혈	우정	각성	저력, 베어내기	컴바트라로 합체하면 그의 능력치가 전체의 능력치가 된다. 따라서 그의 레벨은 매우 중요하다.
쥬조	浪花十三	필중	저격	번뜩임	가속	봐주기	재동	-	거의 사용할 일은 없다. 그냥 합체를…
다이사쿠	西川大作	초근성	기합	노력	철벽	열혈	격려	저력	마찬가지…
치즈루	南原ちずる	신뢰	번뜩임	행운	집중	사랑	보급	-	…
코스케	北小介	정찰	노력	근성	집중	은신	교란	-	…
켄이치	剛健一	저격	필중	기합	열혈	우정	격려	저력, 베어내기	컴바트라와 마찬가지이다. 그의 레벨은 매우 중요
잇페이	峰一平	집중	근성	필중	봐주기	기합	각성	저력	
다이지로	剛大次郎	초근성	노력	기합	열혈	철벽	재동	저력	
히요시	剛日吉	노력	근성	신뢰	행운	번뜩임	기대	-	
메구미	岡めぐみ	번뜩임	정찰	가속	은신	봐주기	교란	-	

■EVA

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
신지	碇シンジ	번뜩임	집중	가속	열혈	각성	혼	베어내기	나머지들에 비해 공격력이 강하고 폭주, S2기관 등이 있다는 점이 장점
아스카	惣流=アスカ=ラングレー	번뜩임	노력	기합	열혈	필중	혼	베어내기	사실 AT필드 아니면 어디에도 쓸 일은 없다
레이	綾波レイ	번뜩임	자폭	집중	탈력	철벽	목숨걸기	베어내기	탈력만으로 충분한 가치가 있다
토우지	鈴原トウジ	근성	필중	기합	번뜩임	열혈	혼	베어내기	성우가 멋질뿐…

■건버스터

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
노리코	タカヤノリコ	노력	근성	필중	기합	열혈	기적	거츠, 실드방어	기적은 나오는 것이 기적일지도…. 이너셜 캔슬러와 거츠를 유용하게 사용하자
카즈미	アマノカズミ	봐주기	집중	기합	열혈	철벽	사랑	저력	노리코의 부족한 부분을 보충해준다. 철벽을 사용하고 돌진해보자
융	ユング=フロイト	필중	번뜩임	기합	열혈	노력	격투	저력, 천재	천재이면서도 노력이 있는 캐릭터. 격투를 사용한 후 돌격하자

■마크로스계

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
히카루	一条輝	근성	집중	노력	행운	열혈	혼	-	발키리부대 중에서는 약간 떨어지는 능력. '주인공이 좋아'가 아니면 그다지…
맥스	マクシミリアン=ジーナス	집중	저격	봐주기	열혈	사랑	혼	천재	S형 발키리, 고성능 레이더, 저격…. 능력치는 매우 높다
이사무	イサム=ダイソン	근성	기합	집중	열혈	행운	혼	거츠, 실드방어	발키리부대 중에서 최고가 아닐까…. 정신커맨드는 보통이지만 거츠가 발동되면 최고
가르도	ガルド=ゴア=ボーマン	초근성	집중	정찰	열혈	격투	우정	실드방어	능력치는 좋지만 혼이 없다는 것이 치명적 결점
포커	ロイ=フォッカー	초근성	집중	신뢰	열혈	혼	기합	거츠	정신커맨드는 보통으로, 능력치가 이사무에 비해 떨어지는 것이 단점
카키자키	柿崎速雄	근성	노력	우정	열혈	필중	목숨걸기	-	발키리부대 중 최약. 집중이 없는 것이 최대의 단점이다
미리아	ミリア	정찰	집중	혼	격려	사랑	봐주기	-	맥스보다는 약하다. 신뢰보정용인가…

■마징가계

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
코우지	兜甲児	초근성	필중	철벽	열혈	가속	격투	저력, 베어내기	쓰면 좋다! 무엇하나 버릴 정신커맨드가 없으며, 격투도 높은 편
테츠야	剣鉄也	근성	노력	필중	열혈	철벽	가속	저력, 베어내기	노력이 있어 레벨업은 쉽지만, 아무래도 코우지에 비해 떨어진다
쥰	炎ジュン	노력	근성	번뜩임	필중	열혈	격려	저력	정신커맨드는 좋은 편이지만 공격력은 낮기 때문에 주력으로 사용하기에는 무리이다
보스	ボス	초근성	자폭	열혈	탈력	기합	기적	저력	최악의 캐릭터. 기적이 나올 때 까지 레벨을 올리는 것 자체가 기적인 것이다
사야카	弓さやか	번뜩임	신뢰	필중	행운	격려	보급	저력	언제나 수리장치로 회복을 담당하지만 이번에는 나올 기회가 줄었다. 정 쓰고싶다면 마징가에 태우자

■라이딘&고프랜더

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
아키라	ひびき洸	번뜩임	근성	집중	열혈	필중	기합	저력, 염동력, 실드방어, 베어내기	기합이 늦게 나와 그다지 사용할 기회가 많지 않다.
마리	桜野マリ	번뜩임	필중	신뢰	격려	사랑	보급	저력	전투력은 거의 없는 기체에 타면서 필중…, 봐주기를 사용 HP가 10 남은 적들을 격추해 레벨을 올리자
진구지	神宮寺力	초근성	번뜩임	필중	열혈	우정	전율	저력	필중으로 열심히 레벨을 올리면 전율이 기다리고 있다…
레이	明日香麗	정찰	집중	번뜩임	격려	각성	부활	저력	마찬가지의 보조계의 캐릭터. 끝까지 키우면 부활이라는 좋은 커맨드를 얻을 수 있다. 인내… 인내…

■수진기대

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
시노부	藤原忍	열혈	초근성	가속	기합	필중	전율	저력, 야성화, 베어내기	수전기대에게 모두 기합, 열혈이 있는 것이 장점. 따라서 후반에는 마음놓고 전율을 사용할 수 있다
사라	結城沙羅	열혈	필중	철벽	저격	기합	격려	야성화	초반에는 필중, 중반에는 저격, 후반에는 기합과 열혈. 좋은 대로 사용하자
마사토	式部雅人	번뜩임	열혈	행운	기합	우정	은신	야성화	주로 번뜩임과 행운을 사용한다. 물론 열혈과 기합도
료	司馬亮	기합	봐주기	열혈	노력	신뢰	각성	야성화	기합과 노력을 주로 이용한다. 기합이 초기에 있다는 것이 장점
아란	アラン=イゴール	초근성	가속	집중	기합	열혈	기습	저력, 베어내기	능력치, 정신커맨드는 좋지만 기체가 전용기이기 때문에 강함에 한계가 있다는 것이 단점

■함장

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
글로벌	ブルーノ=J=グローバル	정착	신뢰	행운	집중	기합	교란	-	필중이 없는 것이 가장 큰 단점, 고성능 조준기와 집중을 이용해 버틸 수 있으며, 이 상태에서는 기합을 사용한 후 슈퍼로봇처럼 사용가능
브라이트	ブライト=ノア	근성	신뢰	가속	필중	교란	격려	-	필중이 있어 레벨올리기가 쉽다. 가속에 의해 오리컵들에 비해 이동력이 높다는 것이 브라이트의 장점이다
타시로	タツミタシロ	근성	필중	행운	철벽	격려	격투	저력	필중과 철벽을 쓰고 돌진하자
시라	シーラ=ラパーナ	신뢰	필중	기대	격려	사랑	부활	-	보조계의 정신커맨드를 잘 활용하자. 레벨을 올릴 때는 필중을 사용
에레	エレ=ハンム	정찰	신뢰	가속	행운	필중	대격려	-	공격력이 매우 낮고 필중이 늦어 레벨업이 힘들지만, 대격려라는 희귀 정신커맨드가 있는 것이 장점

■그 외

이름	일본어표기	정신커맨드						특수능력	비고
다이사쿠	草間大作	필중	신뢰	기합	노력	열혈	가속	저력	정신커맨드는 슈퍼로봇으로서 보통수준. 기합을 사용해 전력펀치 등을 사용하자
긴레이	銀鈴	집중	번뜩임	행운	열혈	격려	사랑	저력	수리장치가 있는 로봇에 탑승하지만 공격력도 어느 정도 있는 것이 특징
반죠	破嵐万丈	초근성	필중	기합	열혈	각성	혼	저력, 실드방어, 베어내기	늦지만 혼은 사용할만 하다. 슈퍼로봇 중 거의 유일하게 갖고있는 혼으로, 선어택의 공격력이 낮은 것을 커버한다
마사키	マサキ=アンドー	집중	번뜩임	행운	기합	열혈	각성	베어내기	공격력이 약한 편이므로 주로 기합을 이용해 공격력을 올려 싸우게 된다
류네	リューネ=ゾルダーク	집중	노력	번뜩임	봐주기	열혈	격려	베어내기	기합이 없는 것이 가장 큰 결점. 다른 캐릭터로 격려를 써주자 (아니면 자신이)
슈우	シュウ=シラカワ	집중	봐주기	번뜩임	교란	혼	전율	천재, 염동력 베어내기	등장이 매우 늦지만 이전과 같이 매우 강력
하이넬	ハイネル	필중	기합	열혈	번뜩임	봐주기	혼	저력, 베어내기	한 번 밖에 쓸수 없다

주인공에 대해서 알아봅시다

α는 이전의 시리즈와 마찬가지로 주인공이 존재한다. 게임을 START! 하면 바로 주인공을 결정하게 된다. 물론 제작사에서 미리 만들어 놓은 주인공을 선택할 수도 있지만, 그런 것보다는 자신의 이름과 자신의 생일을 넣은 진짜 자기자신을 주인공으로 만들도록 하자! …물론 절대로 그래야만 한다는 것은 아니다. 미리 등록된 디폴트 주인공을 사용하고 싶다면 등록 캐릭터 중에서 선택(登錄キャラクターの中から選擇)을 선택하자. 만약 자신의 마음대로 주인공의 설정을 바꾸고 싶다면 설정내용의 변경(設定內容の變更)을 선택하면 된다.

▲ 설정 내용을 변경하는 화면

이름(名前) 주인공의 정식 이름을 변경한다. 실제 게임상에서 그다지 많이 쓰이는 것은 아니다.

애칭(愛稱) 평소에 동료들이 주인공을 부르는 이름. 본명보다 더 많이 쓰인다.

얼굴(顔) 얼굴을 바꿀 수 있다. 성격에 맞는 얼굴이 설정되어 있지만 얼굴이 마음에 들지 않는다면 여기서 바꿔주자.

생일(誕生日) 주인공의 혈액형을 변경한다.

성격(性格) 진지하고 정의감이 강한 성격(眞面目で正義感が强い), 냉정침착하며 두뇌명석(沈着冷靜で頭腦明晳), 내성적이고 상냥함(內氣で心優しい), 밝고 낙천적(陽氣で樂天家)의 4개중에서 주인공의 성격을 선택한다.

성별(性別) 말 그대로 주인공의 성별을 정한다.

혈액형(血液型) 주인공의 생일을 변경한다.

타입(タイプ) 리얼로봇계(リアルロボット系)와 슈퍼로봇계(スーパーロボット系) 중 하나를 선택한다. 전체적의 스토리는 같으나 몇몇 개의 다른 곳이 있다. 또한 주인공과 부주인공, 이름의 기체가 다르므로 두 번 플레이해서 모두 해보자.

주인공만의 특수능력

주인공은 성격에 관계없이 모두 '염동력'의 특수능력과 베어내기 능력을 갖는다. 물론 성격에 따라 처음에 베어내기를 갖고있지 않은 경우도 있지만, 레벨이 올라가면 얻게된다. 그리고 그 외에도 또 한가지의 특수능력을 갖는데, 이것이 바로 주인공의 특권으로, 다른 캐릭터들이 갖고있지 않은 특수능력을 갖는 것이다. 각 능력은 다음과 같다.

집중력

정신커맨드를 사용할 때의 소모SP를 20% 줄여준다. 예를 들면, 소모SP가 60인 혼을 사용할 때 집중력이 있다면 20%인 12를 줄인 48만을 사용하면 되는 것이다. 주로 초반에 유용하게 쓸 수 있는 것으로, SP회복에 비해 짧은 시간에 정신커맨드를 더 많이 사용할 수 있다는 장점이 있다.

SP회복

매 턴 SP가 약간씩 회복되는 것이다. 회복량은 「5 + 레벨÷8」처음에는 5씩 회복되지만 40이상이 되면 10씩 회복. 매 턴 소모SP가 10인 가속이나 집중을 사용해도 관계없는 것이다. 주인공위주로 전투를 한다면 특수능력 중 가장 유용한 것이라고 할 수 있다.

사장

예상을 깨고 사장은 주인공의 전용 능력이다(예상: 반죠에게 사장이 있을 것이다!). 「신 슈퍼로봇대전」에도 있던 능력으로, 적을 격추했을 때 자금을 1.2배로 얻는다. 행운을 사용하면 2.4배나 되는 자금을 얻는 것이다. 사장은 행운이 있지 않으면 그다지 큰 효과를 볼 수 없는 능력.

용자

α의 신 시스템인 신뢰보정. 특정 캐릭터끼리만 적용되는 보통의 신뢰보정과는 달리, 용자는 모든 유닛에게 신뢰보정을 적용시켜준다. 아군이 모여있는 곳에 주인공이 있으면 모든 유닛의 공격력과 방어력이 약간 상승되는 것이다. 모든 유닛을 골고루 사용하는데 유리한 능력이다.

주인공의 정신커맨드

주인공의 정신커맨드는 주인공의 생일과 혈액형에 의해 결정된다. 12개의 별자리로 나뉘어져 총 12가지에, 거기에 혈액형 4종류에 의해 총 48가지로 나눌 수 있다. 하지만 어디 그것뿐이겠는가. 이 규칙에 맞지 않는 특수한 생일, 혈액형 조합도 있다. 그런 특수한 생일, 혈액형들에서는 갖가지 희귀한 정신커맨드를 많이 얻을 수 있어 게임 진행이 쉬워지는 경우도 많다.

■A형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)					
3월21일~4월19일	SP회복	집중 (1)	행운 (10)	철벽 (19)	기합 (27)	기습 (29)	혼 (48)
4월20일~5월20일	저력	신뢰 (1)	철벽 (10)	번뜩임 (18)	노력 (24)	필중 (33)	혼 (34)
5월21일~6월21일	집중력	집중 (1)	초근성 (10)	철벽 (20)	노력 (25)	열혈 (25)	혼 (42)
6월22일~7월22일	저력	번뜩임 (1)	필중 (12)	행운 (17)	열혈 (25)	기합 (35)	혼 (41)
7월23일~8월22일	용자	집중 (1)	노력 (12)	번뜩임 (18)	기합 (27)	기습 (32)	혼 (41)
8월23일~9월22일	저력	필중 (1)	노력 (14)	철벽 (17)	열혈 (26)	격투 (35)	혼 (43)
9월23일~10월23일	집중력	초근성 (1)	집중 (11)	철벽 (20)	기습 (25)	행운 (33)	혼 (41)
10월24일~11월22일	천재	필중 (1)	초근성 (10)	가속 (17)	열혈 (28)	철벽 (30)	혼 (39)
11월23일~12월21일	집중력	필중 (1)	가속 (10)	행운 (16)	열혈 (25)	기합 (31)	혼 (40)
12월22일~1월19일	천재	노력 (1)	번뜩임 (11)	철벽 (18)	열혈 (24)	혼 (31)	필중 (35)
1월20일~2월18일	천재	행운 (1)	번뜩임 (11)	필중 (17)	열혈 (26)	대격려 (35)	혼 (39)
2월19일~3월20일	용자	집중 (1)	번뜩임 (10)	노력 (19)	열혈 (26)	행운 (33)	혼 (43)

■B형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)					
3월21일~4월19일	사장	노력 (1)	번뜩임 (12)	필중 (19)	열혈 (28)	기합 (35)	혼 (39)
4월20일~5월20일	집중력	초근성 (1)	필중 (11)	번뜩임 (20)	행운 (27)	전율 (34)	혼 (40)
5월21일~6월21일	사장	가속 (1)	필중 (12)	노력 (17)	열혈 (28)	번뜩임 (35)	혼 (40)
6월22일~7월22일	집중력	초근성 (1)	번뜩임 (11)	필중 (18)	신뢰 (26)	혼 (31)	보급 (44)
7월23일~8월22일	천재	번뜩임 (1)	가속 (10)	필중 (20)	열혈 (25)	행운 (34)	혼 (40)
8월23일~9월22일	천재	집중 (1)	기합 (12)	행운 (18)	열혈 (25)	전율 (35)	혼 (39)
9월23일~10월23일	사장	행운 (1)	필중 (12)	노력 (19)	열혈 (27)	번뜩임 (34)	혼 (40)
10월24일~11월22일	집중력	번뜩임 (1)	필중 (13)	노력 (19)	열혈 (25)	전율 (36)	혼 (40)
11월23일~12월21일	SP회복	신뢰 (1)	집중 (10)	철벽 (18)	기습 (25)	재동 (32)	혼 (41)
12월22일~1월19일	SP회복	노력 (1)	필중 (12)	기합 (20)	열혈 (28)	은신 (31)	혼 (40)
1월20일~2월18일	사장	필중 (1)	노력 (10)	기합 (20)	열혈 (28)	기대 (32)	혼 (40)
2월19일~3월20일	집중력	노력 (1)	신뢰 (12)	번뜩임 (16)	필중 (16)	열혈 (25)	혼 (41)

■AB형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)					
3월21일~4월19일	천재	행운 (1)	초근성 (9)	필중 (18)	노력 (24)	기습 (32)	혼 (46)
4월20일~5월20일	사장	필중 (1)	번뜩임 (10)	행운 (21)	열혈 (26)	기합 (33)	혼 (42)
5월21일~6월21일	SP회복	기합 (1)	초근성 (12)	집중 (18)	철벽 (24)	기습 (33)	혼 (39)
6월22일~7월22일	저력	노력 (1)	초근성 (10)	번뜩임 (17)	열혈 (27)	필중 (32)	혼 (40)
7월23일~8월22일	SP회복	가속 (1)	초근성 (11)	필중 (19)	열혈 (27)	전율 (33)	혼 (38)
8월23일~9월22일	SP회복	노력 (1)	초근성 (10)	필중 (19)	열혈 (24)	번뜩임 (31)	혼 (41)
9월23일~10월23일	SP회복	필중 (1)	노력 (10)	가속 (18)	번뜩임 (24)	열혈 (26)	혼 (35)
10월24일~11월22일	저력	행운 (1)	번뜩임 (11)	필중 (17)	노력 (26)	열혈 (28)	혼 (36)
11월23일~12월21일	용자	번뜩임 (1)	노력 (12)	필중 (17)	행운 (24)	열혈 (25)	혼 (37)
12월22일~1월19일	집중력	번뜩임 (1)	가속 (10)	기합 (19)	열혈 (26)	필중 (29)	혼 (37)
1월20일~2월18일	저력	가속 (1)	필중 (11)	철벽 (18)	열혈 (25)	교란 (31)	혼 (40)
2월19일~3월20일	SP회복	신뢰 (1)	필중 (10)	기합 (17)	열혈 (26)	번뜩임 (35)	혼 (42)

■O형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)					
3월21일~4월19일	SP회복	행운 (1)	초근성 (9)	필중 (18)	노력 (24)	기습 (32)	혼 (46)
4월20일~5월20일	용자	번뜩임 (1)	집중 (12)	초근성 (18)	열혈 (25)	행운 (34)	혼 (38)
5월21일~6월21일	집중력	집중 (1)	가속 (11)	노력 (19)	번뜩임 (26)	기습 (27)	혼 (42)
6월22일~7월22일	용자	필중 (1)	가속 (10)	노력 (19)	열혈 (24)	번뜩임 (33)	혼 (42)
7월23일~8월22일	저력	행운 (1)	필중 (14)	봐주기 (18)	열혈 (24)	번뜩임 (34)	혼 (39)
8월23일~9월22일	집중력	집중 (1)	번뜩임 (11)	노력 (20)	기합 (25)	기습 (29)	혼 (38)
9월23일~10월23일	사장	필중 (1)	번뜩임 (10)	기합 (18)	열혈 (25)	탈력 (30)	혼 (40)
10월24일~11월22일	용자	가속 (1)	필중 (11)	번뜩임 (20)	열혈 (27)	우정 (32)	혼 (40)
11월23일~12월21일	SP회복	노력 (1)	필중 (11)	번뜩임 (18)	열혈 (24)	격려 (29)	혼 (38)
12월22일~1월19일	사장	필중 (1)	기합 (10)	행운 (18)	열혈 (28)	봐주기 (33)	혼 (41)
1월20일~2월18일	사장	노력 (1)	필중 (11)	번뜩임 (17)	열혈 (24)	전율 (35)	혼 (41)
2월19일~3월20일	집중력	초근성 (1)	집중 (9)	가속 (18)	기습 (25)	행운 (34)	혼 (41)

■특수 생일

날짜	특수 능력	정신커맨드					
1월 2일 B형	SP회복	노력	보급	재동	기적	대격려	부활
1월12일 A형	천재	번뜩임	집중	가속	노력	교란	목숨걸기
1월19일 O형	SP회복	보급	재동	부활	사랑	각성	철벽
1월23일 O형	사장	번뜩임	기합	저격	기습	기대	기적
1월29일 B형	SP회복	목숨걸기	철벽	행운	필중	기대	기합

날짜	특수 능력	정신커맨드					
2월 5일 A형	사장	열혈	노력	목숨걸기	부활	사랑	기적
2월10일 O형	SP회복	저격	가속	각성	기합	기습	집중
3월 7일AB형	천재	필중	노력	번뜩임	행운	혼	각성
3월11일AB형	SP회복	저격	행운	재동	기습	기대	사랑
3월17일 O형	천재	행운	도발	기습	전율	재동	사랑

날짜	특수 능력	정신커맨드					
3월20일AB형	사장	집중	가속	각성	도발	사랑	탈력
3월28일 A형	용자	집중	행운	격투	기합	도발	근성
4월16일 O형	SP회복	필중	철벽	열혈	보급	기대	기적
4월30일 B형	천재	필중	기습	목숨걸기	기합	전율	사랑
5월 8일 A형	집중력	기적	기습	대격려	부활	사랑	격투
5월13일 B형	집중력	가속	히라메키	각성	기습	초근성	자폭
5월21일AB형	SP회복	봐주기	집중	집중	근성	초근성	기적
6월13일 A형	용자	열혈	집중	목숨걸기	근성	기합	기습
6월16일 O형	천재	도발	탈력	철벽	교란	자폭	기적
6월21일 B형	SP회복	혼	봐주기	히라메키	필중	각성	근성
7월11일 O형	용자	필중	열혈	노력	각성	대격려	기적
7월12일 O형	저력	초근성	사랑	기적	부활	각성	기대
7월18일 A형	SP회복	혼	히라메키	필중	초근성	신뢰	기습
8월 6일AB형	용자	철벽	자폭	각성	근성	전율	기적
8월 8일 O형	저력	혼	필중	철벽	도발	초근성	탈력
8월25일 O형	SP회복	각성	열혈	집중	탈력	가속	혼
9월 3일 O형	천재	열혈	히라메키	필중	초근성	자폭	기적

날짜	특수 능력	정신커맨드					
9월 7일 B형	사장	열혈	저격	행운	필중	각성	도발
9월11일AB형	집중력	저격	전율	가속	교란	정찰	기습
9월12일 B형	저력	혼	각성	기대	전율	대격려	격투
9월24일 O형	천재	저격	집중	철벽	가속	목숨걸기	기적
9월26일 O형	SP회복	집중	열혈	철벽	목숨걸기	대격려	기적
10월 5일 A형	저력	열혈	저격	집중	도발	각성	목숨걸기
10월20일 O형	용자	열혈	노력	행운	기합	대격려	기적
10월23일 A형	SP회복	행운	집중	봐주기	열혈	사랑	기적
10월23일 O형	용자	열혈	필중	철벽	격투	초근성	대격려
11월11일 B형	SP회복	기습	기대	목숨걸기	전율	대격려	기적
11월14일 B형	SP회복	봐주기	철벽	교란	우정	재동	대격려
11월22일 O형	SP회복	노력	근성	도발	기대	기적	기합
12월 1일 A형	집중력	열혈	행운	근성	기합	자폭	기적
12월 8일 O형	사장	행운	집중	저격	열혈	도발	각성
12월17일AB형	집중력	혼	봐주기	집중	가속	각성	격투
12월20일 A형	SP회복	기습	기대	근성	저격	집중	각성
12월20일AB형	SP회복	기습	각성	행운	집중	철벽	도발

이것을 모르면 당신만 손해!

기력

파일럿의 능력 중 하나인 '기력'. 무기 중에는 기력이 일정치 이상이 되어야 사용할 수 있는 것이 있다. 또한 기력에 따른 공격력과 방어력의 차이도 엄청나기 때문에, 언제 기력이 오르고 떨어지는지 확실하게 알아두어야 한다.

아래의 표는 기력이 오르거나 떨어지는 경우를 정리한 것으로, 아군 중 누군가가 MAP병기로 적을 격추할 경우에는 기력이 오르지 않으며, 아군이 격추될 경우 그 캐릭터의 성격에 따라 -1, 0, +1, +2 중 하나가 된다. 보통 열혈적이거나 지기 싫어하는 캐릭터일수록 오르는 경우가 많은 반면, 자신이 없고 소극적인 캐릭터는 떨어지는 경우가 있다. 정신커맨드 「보급」의 경우엔 기력에 변화가 없으며, 정신커맨드 중 기합, 격려, 대격려는 +10이고 탈력, 전율은 -10이다.

■기력 변동 표

행동	기력 변동량
자신이 적을 격추한다	+5
자신이 적을 MAP병기로 격추한다	+1
아군 중 누군가가 적을 격추한다	+1
적에게 공격을 받는다	+1
적의 공격을 배리어로 막아낸다	+1
아군이 격추된다	-1~+2
전함에 탑재한다	-10
보급장치에 의한 보급을 받는다	-10
정신커맨드를 사용한다	±10

신뢰보정

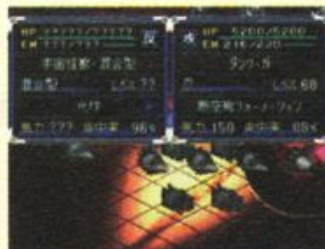
「로봇대전64」에 있던 '연애보정'과 비슷한 시스템. 인접한 동료, 애인 등의 능력이 올라가는 시스템이다. 구체적인 능력 변화는 단지 기력 뿐으로, 그것도 수치상으로 표현되는 것은 아니다. 그리고 올라가는 양도 그렇게 높지는 않다는 점. 하지만 기력이 150까지 올라갔다고 해도 신뢰보정에 의한 기력의 보정치는 적용되어 기력이 150이 넘은 상태 그대로 계산되는 것이다. 그래서 어떤 물리치기 힘든 적이 있을 때는 이 신뢰보정을 최대한 활용하면 약간 더 쉬워진다. 기력이 올라가는 양은 |1 +(둘의 레벨의 평균÷16)| × 거리(붙어있으면 3, 1칸 떨어지면 2, 2칸 떨어지면 1)로 레벨 50인 A와 레벨 44인 B가 붙어있을 때 신뢰보정을 계산할 때는 |1 +(47÷16)| ×3 으로 9가 된다(소수점은 버림). 만약 B의 레벨이 46으로 오르면 둘의 레벨 평균이 48로 올라 신뢰보정으로 오르는 기력은 12가 된다. '기력 10정도 올라봐야 그게 그거'라고 생각할지도 모르겠지만, 한 캐릭터당 신뢰보정을 받을 수 있는 캐릭터의 수는 하나뿐이 아니다. 예를 들면 히이로의 경우 듀오, 트로와, 카토르, 우페이로부터 신뢰보정을 받는데, 그 때문에 남는 사정거리의 데미지 업까지 계산해 공격력 4700의 트윈 버스터 라이플로 6600의 스토나 선샤인보다 강한 데미지를 입히는 것이 가능하다.

▲보통때의 데미지. 크리티컬 확률을 없애기 위해 혼을 사용했다

▲신뢰보정시의 데미지. 평균레벨 64로, 기력은 총 60이 올라 210으로 계산. 물론 혼 사용했다

사정거리

대부분의 사격계 무기라면 원거리공격이다. 먼 곳까지 공격할 수 있는 이것들은 최대한 가까운 곳에서 공격하면 공격력과 명중률이 올라간다. "그까짓게 올라봤자 그게 그거지 뭐"라고 생각하는 사람들을 위해 알기 쉽게 사진으로 설명하겠다.

사진에서 보는 바와 같이 데미지와 명중률의 차이로, 원거리공격이라도 가까운 곳에서 공격하는 것이 유리하다. 아무리 리얼계가 약해졌다느니 해도

▲명중률 편. 최대거리 9의 무기를 9칸 떨어져서 사용할 때

▲계속해서 같은 무기를 같은 적과 3칸 떨어져서 사용할 때

그들이 근거리에서 공격한다면 그렇게 약한 것은 아니라는 것이다.

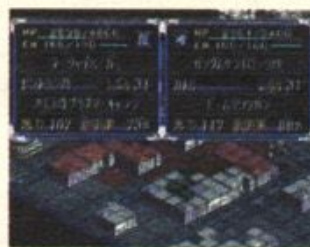
가장 먼 상태에서 한 칸씩 가까워질 때마다 공격력이나 명중률이 3%씩 증가한다. 이것은 최종적인 데미지나 명중률(%)에 가해지는 것이 아닌, 계산 전의 수정으로, 공격력이 2000인 무기라면 3%인 60이 올라간 2060의 무기로 계산해 데미지를 계산하는 것이다. 만약 공격력이 4700이고 사정거리가 1~9인 윙건담제로 커스텀의 트윈 버스터 라이플 풀 개조 상태를 완전히 붙어서 사용한다면 24%의 보정. 즉 1.24배인 5828의 무기로 계산된다. 단, 아쉽게도 판넬은 공격력의 보정이 없고 명중률 보정만이 있을 뿐이다.

▲공격력 편. 최대거리 10의 무기를 10칸 떨어져서 사용

▲이번에는 완전히 붙어서 사용

고저차에 의한 명중률의 차이

쿼터뷰 형식으로 바뀌면서 고저의 차가 생겼다는 것은 이미 말한 바 있다. 지상, 건물 위, 공중으로, 높이는 총 3단계. 다른 게임들의 15층 이상씩 되는 것과는 비교할 수 없지만 로봇대전으로서는 대단한 발전. 또한 고저차 뿐만 아니라 사이즈에도 명중률 보정이 있다.

아무래도 낮은 곳에 있는 것이 높은 곳에 있는 것보다 훨씬 불리할 것이고, 큰 것이 작은 것을 때리는 것이 더 맞추기가 힘들 것이다. 그리고 이런 것들의 영향을 받는 것은 명중률. 한 단계의 이해를 돕기 위해 역시 사진을 이용한다.

▲땅에서 공중을 공격하는 것

▲같은 거리의 건물 위에서 공격하는 것이다

포켓스테이션을 사용하자!

지난 달의 공략가이드에서 소개한대로 α는 포켓스테이션을 이용해서 돈을 벌 수 있다. 돈벌이용 게임은 CY슬롯과 CY숒의 두 가지가 있는데 첫 번째로 CY슬롯은 DQ시리즈에서 등장하는 슬롯머신과 비슷한 것이다. 3개의 숫자가 화면에서 돌아가고 있는데 그 돌아가는 숫자를 각기 ←, ↑, →버튼을 이용하여 멈추게 하고, 세 숫자가 모두 일치하면 스코어가 변동되는 그러한 시스템이다(여기서 3가지 숫자가 맞으면 또 다른 룰렛을 돌리게된다. 그것은 +, -, ×, ÷와 숫자 게이지인데 이것을 이용하여 최종 스코어를 늘릴수도 있고 줄일 수도 있다. 운이 많이 필요한 룰렛).

그리고 CY숒의 경우에는 어디서든 볼 수 있는 슈팅게임인데 화면 하단에 등장한 사이버드를 2방향 3구역으로 움직여서 떨어지는 우주괴수를 격추시키는 단순한 게임이다(참고로, 미니게임 앞에 써있는 CY는 사이버스터의 약자라고 한다··).

슬롯매니아를 위한 CY슬롯 잘하기

SRWα으로 본편의 소지금을 증가시키기 위해서는 점수를 많이 내야한다. 여기서 점수를 내는데에는 2개중 어떠한 게임을 해도 관계없기때문에 보편적으로 CY숒을 이용하게 된다. 그러나 일부의 슬롯머신 매니아들이나 좀 더 땀을 흘린 보답으로 돈을 벌고 싶다고 생각하는 사람들을 위하여 CY슬롯으로 점수를 잘 내는 법을 공개하도록 하겠다.

일단 기본적으로 화면에서 돌아가고 있는 3개의 룰렛을 잘 보라. 조금 눈썰미가 있는 사람이라면 3개 다 일정한 법칙에 의하여 돌아가고 있음을 알 수 있다. 그러나 3번째 룰렛은 너무나도 빨리 돌아가는 관계로 어떤 법칙이 적용되는지 알 수 없는데 이것도 별 다른 문제가 되지 않는다. 일단 3번째 슬롯부터 멈추게 한 후 나오게 된 결과에 맞춰서 첫 번째, 두 번째 룰렛도 결과를 맞추는 것이다.

고생하긴 싫어! 쉽게 돈을 벌어보자

1. 인터미션 화면에서 포켓스테이션으로 미니 게임을 다운로드 한다.
2. 미니게임의 스코어를 올린다(99999점까지 올리자).
3. 포켓스테이션의 미니게임 데이터를 메모리카드로 카피한다.
4. 포켓스테이션의 데이터를 이용. 스코어를 자금으로 환산한다.
5. 포켓스테이션의 데이터를 소거한다.
6. 메모리 카드에 있는 데이터를 포켓스테이션으로 카피한다.
7. 인터미션에서 다시 포켓스테이션을 이용. 환급한다.

데미지 계산

데미지의 계산은 예전과 큰 차이가 없다. 즉, (무기 공격력)×(캐릭터의 공격력÷100)×(기력÷100) - (적의 장갑×적의 기력÷100). 이것이 기본이다. 하지만 α에서는 신뢰보정과 거리조절에 의해 데미지가 달라질 수 있다. 자세한 것은 신뢰보정과 사정거리를 참고하자.

2회 행동

이전까지 2회 행동의 조건은 특정 능력치가 일정 이상 올라가는 것이었다. 하지만 이번에는 캐릭터마다 특정 레벨이 정해져있어 그 레벨이 되면 2회 행동을 하는 것이다. 2회 행동을 하는 레벨은 발키리계는 48~50, MS계는 55~65, 슈퍼로봇계는 80이상이 대부분으로, 레벨이 매우 높아야 하기 때문에 2회 행동을 할 수 있는 유닛은 그렇게 많지 않다. 또한 그에 따라 적들 중에서 2회 행동을 하는 적도 한 손으로 셀 수 있을 정도가 되었다.

개조를 하자

오래 전부터 계속되어왔던 개조 시스템. 역시 α에서도 여전하다. 유닛의 능력이나 무기의 위력을 개조하는 것으로 총 10단계의 개조가 가능하다. F같이 처음에는 5단계까지밖에 못하는 것은 아니고, 처음부터 10단계 개조를 할 수 있다. 이전과는 달리 개조도 편리해져서 한꺼번에 여러 단계를 개조할 수 있다. 또한 어느 정도를 개조하는데 어느 정도의 돈이 들어가는지도 알 수 있게 되었다.

개조를 하려면 인터미션의 유닛 개조, 무기 개조를 선택하고 개조를 할 기체를 선택한 후 방향키의 오른쪽을 눌러 얼마나 개조할 것인지 정하면 된다. ○버튼을 누르면 예/아니오도 묻지 않고 개조를 해버리므로 실수로 누르지 않게 주의하자.

무기의 개조는 무기마다 가격(?)이 다르다. 돈이 적게 드는 것은 최대로 개조해도 공격력의 증가량이 더 작은 것으로, 보통 개조하는 무기들(최고 무기)은 보통 1500이 증가하지만, 기런 것들은 1300, 1000씩 증가한다. 또한, 특정 무기는 최대로 개조하면 추가로 75000을 더 써서 새로운 무기를 추가할 수 있는데, 추가되는 무기는 다음과 같다.

무기 일람		
유닛	무기	추가 무기
마징가	브레스트파이어	브레스트파이어(MAP)
마징카이저	파이어블래스터	파이어블래스터(MAP)
ν건담	핀판넬	핀판넬(MAP)
단쿠가	단공검	단공광아검
윙건담제로(커스텀)	트윈 버스터 라이플	롤링 버스터 라이플(MAP)
사자비, 큐베레이MK-Ⅱ 등	판넬	판넬(MAP)
그레이트마징가	선더브레이크	선더브레이크(MAP)
그레이트마징가	브레스트번	브레스트번(MAP)

또한, 유닛의 모든 능력치(HP, EN, 운동성, 장갑, 한계)를 끝까지 개조하면 「풀 개조 보너스」를 얻는다. 이 보너스는 HP +2000, EN +150, 운동성 +30, 장갑 +400, 한계 +100, 이동력 +1, 1개의 지형대응을 A로 만드는 것 중 하나를 선택할 수 있게 되어있다. 보통 EN을 소비하는 무기를 쓰는 유닛은 EN을 개조하고, 운동성이 극히 낮은 유닛의 경우 운동성을 개조하는 등, 그 유닛의 단점을 보완하는 풀 개조를 하는 것이 좋다.

'숙련도' 란?

α에서 추가된 시스템인 숙련도. 말 그대로 로봇대전이라는 게임에 대해 어느 정도의 실력을 갖고 있는가를 나타낸 것으로, 얼마나 게임을 어렵게 했는가, 얼마나 원작과 비슷하게 진행했는가 등을 알 수 있는 것이다.

숙련도가 높으면 숨겨진 유닛이나 파일럿을 얻을 수 있는 경우가 많으며, 전체적으로 적의 숫자가 늘어나 얻을 수 있는 아이템이나 돈이 더 많다. 물론 적의 숫자가 늘어나기 때문에 난이도가 높아지지만….

숙련도를 올리려면 각 시나리오에 미리 정해져있는 특정한 조건을 만족해야 한다. 그 특정한 조건으로는 보통 '어려운 행동을 한다' 는 것이 대부분. 어려운 행동이란, HP가 일정 이하로 줄어들면 퇴각하는 보스급의 적을 격추한다거나, 빨리 클리어 하는 것 등이 있다. 그리고 선택지에서 결과적으로 더 난이도가 올라가는 선택을 했을 때에도 올라가며, 원작에 있던 그대로의 선택지에서 원작대로 선택해도 오르는 경우가 많다. HP가 높은 보스급 유닛을 격추해 숙련도를 올리려면 무기의 개조가 필수적이다.

숨겨진 유닛과 파일럿

α에는 이전의 시리즈와 같이 특정한 조건을 만족시키지 못하면 얻을 수 없는 기체나 파일럿들이 존재한다. 이번에는 숙련도 시스템이 채용되어 여러 가지 선택기뿐만 아니라 숙련도의 높낮이에 따라 얻을 수 있는지의 여부가 결정되는 경우도 많다. 숙련도가 정확히 얼마나 필요한 것인가는 기체마다 다르다. 사실 숨겨져 있다기 보다는 다른 루트로 갔을 때는 얻을 수 없다고 표현하는 것이 맞지 않을까….

■야간미채색(夜間迷彩色) 빌바인

1. 41화 「바이바이 마르스」클리어 후, '고라온' 루트를 선택.
2. 43화 「정지한 어둠 안에서」에서 쇼우로 반(バーン)을 격파.
3. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '그란가란' 루트를 선택.
4. 53화 「크로스 파이트」클리어 후 숙련도 45 이상이면 입수.

■ZⅡ

1. 리얼계 18화 「제타의 고동」에서 '화를 출격시키지 않는다' 를 선택.
2. 41화 「바이바이 마르스」클리어 후 '린호스Jr.' 루트를 선택.
3. 42화 「액시즈에서의 사자」시작 전 숙련도가 30 이상이면 입수(카미유가 탑승해서 출격).

■G-3건담

1. 리얼계는 2화에서 '브리핑룸에 가다(ブリーフィングルームへ)' 선택, 슈퍼계는 4화에서 '의사표시를 받아들인다(申し出を受け入れる)' 선택
2. 9화 클리어 후의 분기에서 '쟈브로로 향한다(ジャブローへ行く)' 를 선택.
3. 10화 에서 숙련도가 60이면 아무로가 RX-78 대신 G-3에 탑승해 출격.

■건담 시작2호기

1. 9화 클리어 후의 남 '아탈리아 섬(南アタリア島)' 루트 선택.
2. 11화 「건담 강탈」에서 가토의 HP를 50%이하로 만든다.
3. 12화 "야망의 남자(野望の男)" 에서 가토를 격파.
4. 20화 클리어 후 분기에서 '리가 밀리티어' 루트를 선택.
5. 24화 '솔로몬의 악몽(ソロモンの悪夢)' 에서 가토를 격파.
6. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 분기에서 '라 카이람' 루트를 선택.
7. 솔로몬 공략전(ソロモン攻略戦) 에서 강행돌파 작전을 선택한 후(マクロス強行突破作戦を採用する) 마크로스를 솔로몬에 도달시켜 클리어.

■드벤울프 or 사이전용 자크

1. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 분기에서 '린호스Jr.' 루트 선택.
2. 43화 「풀과 액시즈와」에서 숙련도 40 이상이면 사아전용 자크를, 40 미만이면 드벤울프를 쥬도가 타고 등장.

■강화형 마징가Z

1. 50화 「배리어블 포메이션」 종료 후, '고라온' 루트를 선택.
2. 52화 「마신황제」 종료 후에 '마징가Z' 를 선택.

■건담F90V

1. 20화 클리어 후의 분기에서 '리가 밀리티어' 루트를 선택.
2. 25화 「크로스본 뱅가드」 에서 시북과 드렐이 전투를 한다.
3. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후 '그란가란' 루트를 선택.
4. 43화 「우주에 핀 요화」 에서 '시북들을 선행시키지 않는다(シーブック達を先行させない)' 를 선택.
5. 세실리를 설득하지 않은 채로 클리어하면(격추해도 관계없음), 숙련도가 30 이상에서 입수.

■뉴건담 HWS 장착형

1. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 분기에서 '린호스Jr.' 루트 선택.
2. 42화 「액시즈에서의 사자」시작 전 첸과의 약속을 기억하고 있다(チェーンとの約束をおぼえ

ている). 선택

3. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후에 '라 카이람' 선택.
4. 53화 「솔로몬 공략전」클리어시 숙련도가 45 이상이면 입수.

■사자비

1. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 분기에서 '린호스Jr.' 루트 선택.
2. 44화 「리나의 피」에서 크와트로가 타고 등장.

■발키리VF-1J

1. 30화 종료시의 선택에서 '에바 세 대를 이용해서 막는다' 를 선택.

■비기나기나

1. 41화 「바이 바이 마르스」 종료 뒤의 선택에서 '그란가란' 루트를 선택.
2. 43화 「우주에 핀 요화」에서 시북으로 세실리를 설득.

■풀아머ZZ

1. 57화 「천사의 고리 위에서」 클리어 후 '액시즈' 루트를 선택.
2. 60화 「전사 다시」 시작 전 숙련도가 42 이상이면 입수.

■사이버스터의 디스커터난무의태도

1. 50화 「배리어블 포메이션」 클리어 후 '그란가란' 루트를 선택.
2. 54화「이방인들의 귀환」을 클리어 후 숙련도가 52 이상이면 55화 시작 전 마사키와 쇼우의 필살기 특훈이 있다. 아카식버스터의 EN소모가 80으로 늘어나며 범위가 1~3으로 늘어난다. 그리고 코스모노바의 탄수가 2가 되며 난무의 태도는 기력 130이상 사용가능, 공격력 3700의 무기.

■건버스터의 버스터홈런, 토마호크 부메랑

1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
2. 55화 「아버지의 품에서 울어라!」의 시작 전 버스터 홈런과 토마호크 부메랑을 습득.

■토드(トッド=ギネス)

1. 20화 클리어 후 '에바 수송함대와 합류' 를 선택.
2. 21화 「성전사들(聖戦士たち)」 에서 쇼우로 전투.
3. 22화 「에레의 영력(エレの霊力)」 에서 쇼우로 전투.
4. 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
5. 43화 「정지한 어둠 속에서(静止した闇の中で)」 에서 쇼우로 설득.
6. 50화 「배리어블 포메이션(ヴァリアブルフォーメーション)」에서 쇼우로 설득.
7. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '그란가란' 루트 선택.
8. 54화 「이방인들의 귀환(異邦人達の帰還)」 에서 설득.
9. 54화 클리어 후 아군이 된다(숙련도 35 이상이면 라이넥과 단바인, 35 이하이면 비아레스 입수).

■토우지

1. 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
2. 45화 「신인가 악마인가…」에서 '바르디엘과 싸우다(バルディエルと戦う)' 를 선택.
3. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
4. 51화 「아슈라남작, 산개하다」의 시작 전에 아군이 된다(EVA삼호기 탑승).

■바니(バーナード=ワイズマン)

1. 26화 「바다로부터의 말레비트」또는 「붉은 에반겔리온」에서 크리스와 바니가 전투.
2. 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 분기에서 '린호스Jr.' 루트 선택.
3. 44화 「리나의 피」에서 크리스로 설득.
4. 57화 「천사의 고리 위에서」 클리어 후 '액시즈' 루트를 선택.
5. 60화 「전사 다시」 클리어 후 아군이 됨(자크改 탑승).

■가라리아(ガラリア=ニャムヒー)

1. 20화 클리어 후 '에바 수송함대와 합류' 또는 '극동지부에 남는다' 를 선택.
2. 25화 「동경상공」또는「사킨, 악마의 싸움」에서 쇼우로 설득.
3. 41화 「바이바이 마르스」클리어 후 '고라온' 루트 선택.
4. 44화 「붉은 머리의 여자」에서 아군이 된다(바스톨 탑승).

■하만(ハマーン=カーン)

1. 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」클리어 후 '린호스Jr.' 루트 선택.
2. 42화 「액시즈로부터의 사자」에서 '하만의 요구를 받아들인다' 를 선택.
3. 44화 「리나의 피(リィナの血)」에서 크와트로로 설득.
4. 57화 「천사의 고리 위에서(天使の輪の上で)」클리어 후 '액시즈' 루트 선택.
5. 60화 「전사 다시」에서 크와트로로 설득.
6. 그 후 카미유, 쥬도와 하만이 전투.
7. 마지막으로 하만을 쥬도로 격추.
8. 66화 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 아군이 된다.

■가토(アナベル=ガトー)

1. 53화 이전의 건담 시작2호기 입수조건을 만족한다.
2. 55화 「앞질러가는 폭풍우」에서 코우로 가토를 설득.
3. 66화 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 케리와 함께 등장, 아군이 된다.

■플츠(ブルッ)

1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '라 카이람' 루트 선택.
2. 52화 「바이브레이션」에서 플츠를 플로 설득한 후 쥬도로 설득하면 퇴각.
3. 56화 「지온의 환상」에서 쥬도로 설득한 후 격추하면 클리어 후 자동으로 아군이 된다.

■포우 무라사메(フォウ=ムラサメ)

1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '라 카이람' 루트 선택.
2. 51화 「다카르의 날」에서 격추.

■미리아639

1. 40화 「빅 이스케이프(ビックエスケープ)」에서 맥스로 밀리아의 HP를 50%이하로 줄임.
2. 61화 「운명의 화살(運命の矢)」에서 맥스로 밀리아를 공격, HP를 50%이하로 줄여서 퇴각시키면 62화 「사랑, 기억하고 있습니까」의 후반부 맵에서 거대화한 맥스와 함께 아군이 된다.

■미리아(ミリア=ファリーナ=ジーナス)

1. 40화 「빅 이스케이프(ビックエスケープ)」에서 맥스로 밀리아의 HP를 50%이하로 줄임.
2. 61화 「운명의 화살(運命の矢)」에서 맥스로 밀리아를 격추.

■데스트로이드 몬스터, VF-1J아머드발키리

1. 61화 「운명의 화살(運命の矢)」시작시 '발키리 부대를 선행시킨다' 를 선택.
2. 미리아가 아군이 되는 조건을 모두 만족(거인, 마이크론은 관계 없음).
3. 61화 클리어 후 숙련도 40이상이면 입수

■레비(レビ=トーラー)

1. 35화 「잉그램의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「숨겨진 살의(隠された殺意)」에서 류세이와 잉그램이 전투, 잉그램의 R-GUN을 격추. 레비와 류세이가 전투.
2. 37화 「목성으로부터의 도망자(木星からの逃亡者)」혹은 「제국의 여왕(帝国の女王)」 에서 류세이와 레비가 2회 전투(2명 모두 살아남아야 함).
3. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '라 카이람' 루트 선택.
4. 54화 「여자들의 전장」에서 류세이와 레비가 전투.
5. 57화 「천사의 고리 위에서」클리어 후 '액시즈' 루트 선택.
6. 59화 「크로스 타겟」에서 류세이로 레비를 설득.
7. 61화 「운명의 화살」시작 전에 숙련도 55 이상이면 클리어 후 아군이 됨(R-GUN파워드 탑승).

■하이넬(ハイネル)

1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '고라온' 루트를 선택.
2. 53화 「지구를 건 한판승부」에서 켄이치와 하이넬이 전투.
3. 53화 「지구를 건 한판승부」에서 '하이넬을 보내준다' 를 선택.
4. 55화 「아버지의 품에서 울어라!」에서 켄이치가 하이넬과 인접해서 공격.
5. 65화 「기어 오브 데스티니」에서 하이넬의 스컬루크 격추 후 수호신 고돌을 타고 등장했을 때 켄이치로 설득.
6. 66화 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 아군이 됨.

■리무루(リムル=ルフト)

1. 27화 「머신 전개」에서 쇼우, 마벨, 니, 킨 중 1인 이상이 비숏과 전투.
2. 50화 「배리어블 포메이션」에서 니로 설득.

■비렛타(ヴィレッタ=バディム)

1. 35화 「잉그램의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「숨겨진 살의(隠された殺意)」에서 류세이와 잉그램이 전투, 잉그램의 R-GUN을 격추.

2. 61화 「운명의 화살」시작 전에 숙련도 40 이상이면 61화부터 사용 가능(R-GUN파워드 탑승).
※ 만약 레비를 얻는 조건을 만족한다면 레비가 우선적으로 아군이 됨

■미리알드(ミリアルド=ピースクラフト)

1. 13화 「날개를 가진 건담」또는 「소녀가 본 유성」에서 '젝스를 긍정한다'를 선택.
2. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '그랑가란' 루트 선택.
3. 51화 「유리의 왕국」에서 히이로와 미리알드가 전투.
4. 57화 「천사의 고리 위에서」클리어 후 '엔젤하이로' 루트 선택.
5. 58화 「승자와 패자에게 축복을」에서 미리알드를 히이로로 쓰러트림.
6. 65화 클리어 후 아군이 된다(톨기스Ⅲ 탑승).

■퀘스 파라야(クェス=パラヤ)

1. 50화 「배리어블 포메이션」클리어 후 '라 카이람' 루트 선택.
2. 52화 「바이브레이션」에서 크와트로로 설득.

■이름(イルムガルト=カザハラ)

1. 29화 「검은 초투사」 또는 「마음으로 그리는 보이지 않는 칼날」에서 주인공이 이름과 전투. +1
2. 29화 「검은 초투사」 또는 「마음으로 그리는 보이지 않는 칼날」에서 주인공이 부주인공과 전투 후 이름과 전투. +1
3. 46화 「제 3의 힘」 또는 「용과 호랑이」에서 이름이 살아있는 채로 클리어. +4
4. 52화 「마신황제」에서 '어쨌거나 공격…'을 선택. +1
5. 57화 「천사의 고리 위에서」에서 '작전을 받아들이지 않는다'를 선택. +2
6. +6 이상이면 65화 클리어 후 아군이 됨(휴케바인EX 또는 그룬거스트改).

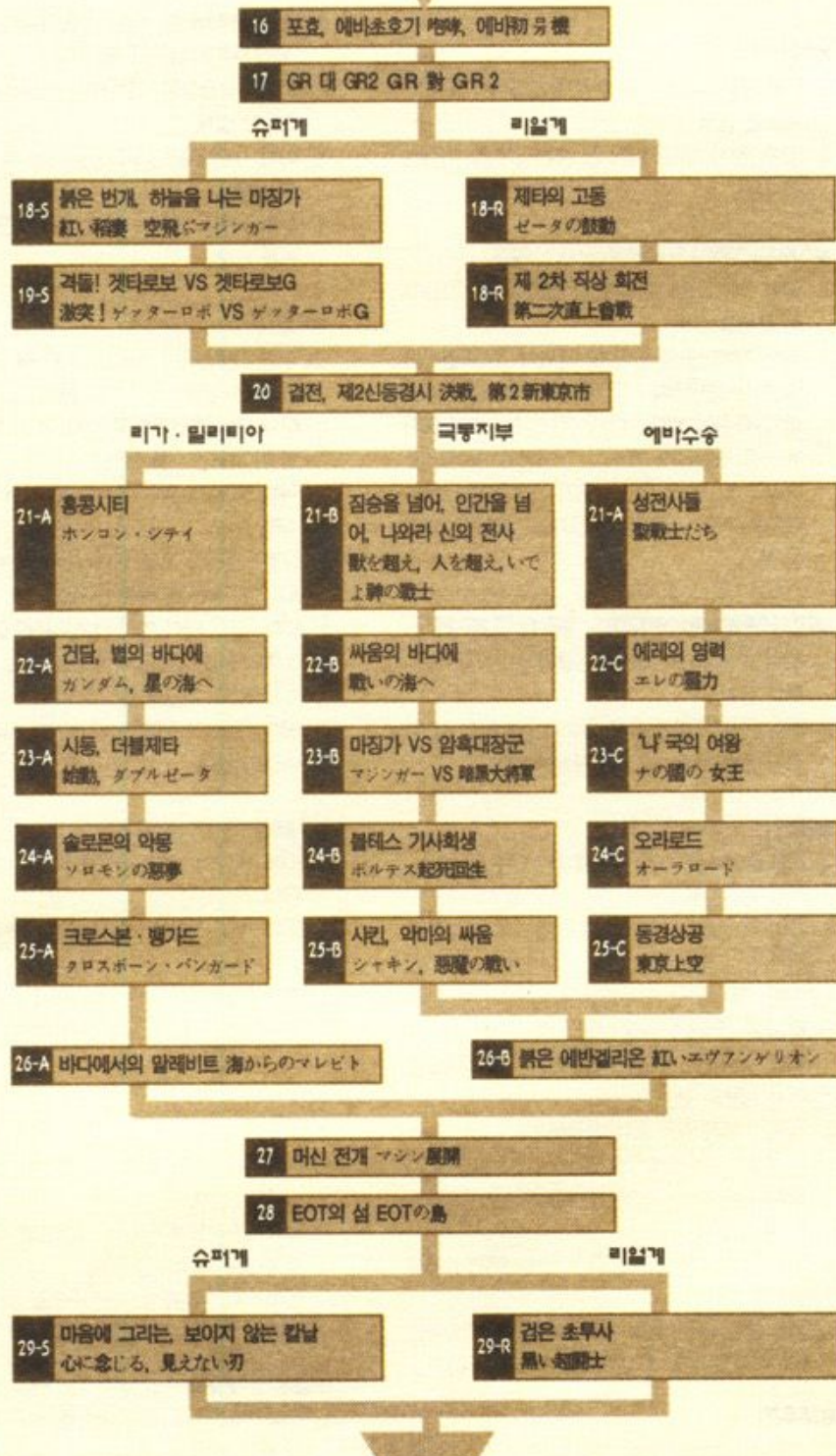
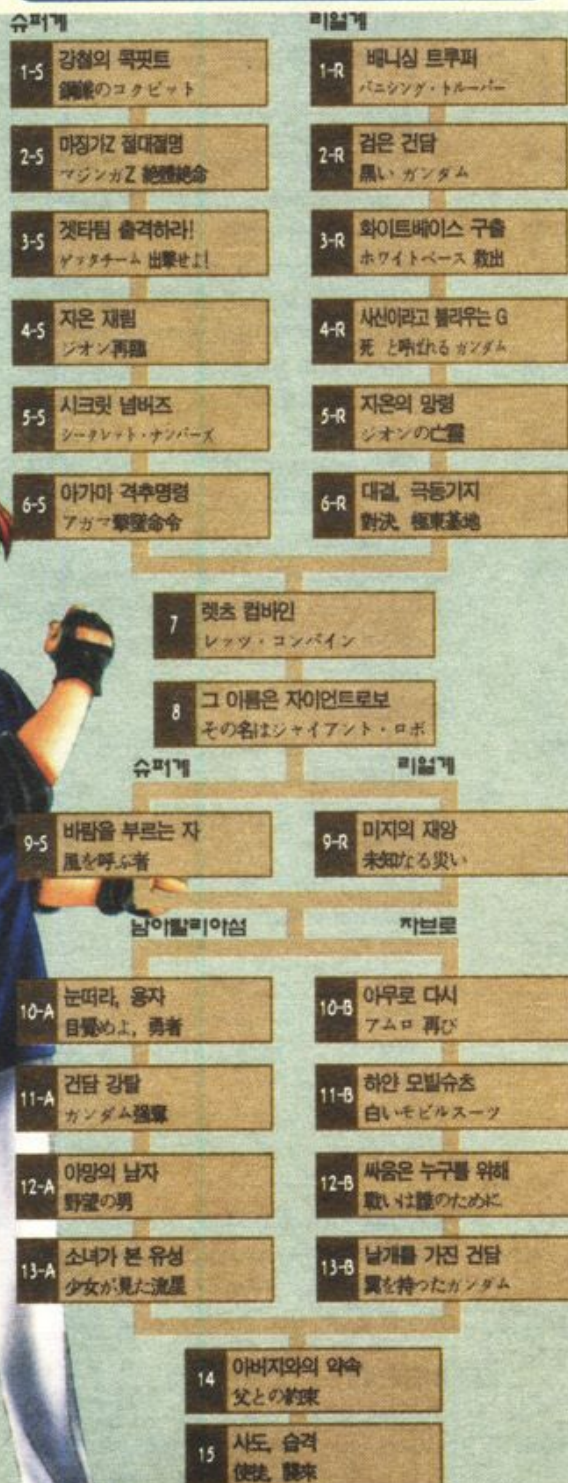
■마리(マリ)

1. 50화 「배리어블 포메이션」 클리어 후 '고라온' 루트를 선택.
2. 53화 「지구를 건 한판승부」에서 숙련도 38 이상이면 아군이 됨.
※ 다른 루트일 경우 55화 클리어 시점에서 숙련도 48 이상이면 아군이 됨.

■잉그램(イングラム=プリスケン)

1. 35화 「잉그램의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「숨겨진 살의(隠された殺意)」에서 류세이와 잉그램이 전투, 주인공과 잉그램이 전투.
2. 67화 「이 별의 내일을 위해」 또는 「강철의 혼」에서 류세이로 설득.

● 슈퍼로봇대전 알파

에바 2대에 의한 작전 / 힘으로 밀어친다

- 30-A 순간, 마음, 합쳐서 瞬間、心、かさねて
- 30-B 정령빙의 精靈憑依

에바로 받아낸다 / 튕겨낸다

- 30-A 순간, 마음, 합쳐서 瞬間、心、かさねて
- 30-B 정령빙의 精靈憑依
- 32-A 스페이스・폴드 スペース・フォールド
- 32-B 카운트・다운 カウント・ダウン
- 33-A 암드 어택 アームド・アタック
- 32-B 트랜스포메이션 トランス・フォーメーション
- 34-A 천적과의 조우 天敵との遭遇
- 34-B 숨겨진 살의 隠された殺意
- 35-A 잉그램의 진의 イングラムの真意
- 35-B 사탄 파이트 サタン・ファイト
- 36-A 미스 마크로스 ミス・マクロス
- 36-B 린 민메이 リン・ミンメイ
- 37-A 목성에서의 도망자 木星からの逃亡者
- 37-B 쥬피트리안 ジュピトリアン
- 38-A 인류를 이끄는 자 人類を導く者
- 38-B 제국의 여왕 帝国の女王
- 39-A 퍼스트 컨택트 ファーストーコンタクト
- 39-B 종말에의 전주곡 終末への前奏曲
- 40 빅 에스케이프 ビッグ・エスケープ
- 41 바이바이 마르스 バイバイ・マルス

그랑가란 / 란호스Jr. / 고라온

- 42-A 쥬피터・고스트 ジュピター・ゴースト
- 42-B 액시즈에서의 사자 アクシズからの使者
- 42-C 아버지, 지구는 가깝습니다 父よ地球は近い
- 43-A 우주에 피는 요화 宇宙に咲く妖花
- 43-B 풀과 액시즈와 プルとアクシズと
- 43- 정지한 어둠의 안에서 静止した闇の中で
- 44-A 제로라고 불리우는 건담 ゼロと呼ばれるガンダム
- 44-B 리나의 피 リィナの血
- 43-C 붉은 머리의 여자 赤い髪の女
- 45-A 강습, 저지한계점 強襲、阻止限界点
- 45-B 침묵의 천사가 와서 漆黒の天使来たりて
- 45-C 신인가, 악마인가… か、悪魔か…

슈퍼계 / 리얼계

- 46-S 용과 호 龍と虎
- 46-R 제3의 힘 第三の力
- 47 남자의 싸움 男の戦い
- 48 누구를 위해 종은 울리나 誰がために鐘は鳴る
- 49 진로에 광명, 퇴로에 절망 進路に光明、退路に絶望
- 50 배리어블・포메이션 ヴァリアブル・フォーメーション

그랑가란 / 라・카이람 / 고라온

- 51-A 유리의 왕국 ガラスの王国
- 51-B 다카르의 날 ダカールの日
- 51-C 아수라남작, 산개하다 あしゅら男爵、散る
- 52-A 왕국붕괴 王国崩壊
- 52-B 바이브레이션 バイブレーション
- 52-C 마신황제 魔神皇帝
- 53-A 크로스・파이트 クロスーファイト
- 53-B 솔로몬 공략전 ソロモン攻略戦
- 53-C 지구를 건 한판승부 地球を賭けた一騎討ち
- 54-A 이방인들의 귀환 異邦人たちの帰還
- 54-B 여자들의 전장 女たちの戦場
- 54-C 추억을 미래로 思い出を未来へ
- 55-A 여왕 리리나 女王リリーナ
- 55-B 휘몰아치는 폭풍 駆け抜ける嵐
- 55-C 아버지의 가슴 안에서 울어라! 父の胸の中で泣け!
- 56 지온의 환상 ジオンの幻象
- 57 천사의 고리 위에서 天使の輪の上で

액시즈로 향하다 / 엔젤하이로를 쫓다

- 58-A 신의 나라로의 유혹 神の国への誘惑
- 58-B 승자와 패자에게 축복을 勝者と敗者に祝福を
- 59-A 크로스・타겟 クロス・ターゲット
- 59-B 적어도, 인간답게 せめて、人間らしく
- 60-A 전사, 다시… 戦士、再び…
- 60-B 최후의 사자 最後の使者
- 61 운명의 화살 運命の矢
- 62 사랑, 기억하고 있습니까 愛・おぼえていますか
- 63 끝의 시작 終わりの始まり
- 64 에어 Air
- 65 기어 오브 데스티니 ギア・オブ・デスティニー

숙련도 높음 / 숙련도 낮음

- 66-A 절망의 연회는 지금부터 시작된다 絶望の宴は今から始まる
- 66-B 인류에게 도망갈 장소는 없다 人類に逃げ場なし
- 67-A 이 별의 내일을 위해 この星の明日のために
- 67-B 강철의 혼 鋼の魂

시나리오 공략

1-S 제 1화 강철의 콕핏

동성학원의 진급시험을 앞둔 코우지. 그러나 그는 정작 오늘 있을 새로운 슈퍼로봇과 마징가Z의 모의전투를 기대하고 있어서 진급시험 따위는 안중에도 없었다. 친구인 주인공, 부주인공과 헤어지고 기쁜 마음으로 광자력 연구소에 가기 전 파일더를 가지러 자신의 집으로 가려고 하는 코우지. 그러나 근처에 기계수가 나타나서 광자력 연구소에 갈 틈도 없이 파일더로 출격하게 된다. 그리고 안전한 곳으로 피하려고 했던 주인공은 비행기 추락에 휘말려서 부주인공과 헤어지게 된다.

선택문 • 로봇에 탄다 • 연인을 찾는다

이 선택에 따라 아군 초기 배치 유닛이 틀리다. '로봇에 탄다'를 선택시 주인공의 그룬거스트 이식이 먼저 나오고, 코우지의 파일더가 2턴 째에 등장한다. 반대로 '연인을 찾는다' 선택시 코우지의 파일더가 먼저 나오고, 주인공의 그룬거스트 이식이 2턴 째에 등장하게 된다.

공략 슈퍼계답게 적들도 강력한 화력을 가진 기계수와 그루이 적의 전부다. 파일더도 격추당할 확률은 거의 없고, 그룬거스트 이식의 화력도 상당하니 손쉽게 클리어할 수 있는 시나리오이다. 첫 스테이지답게 전법도 필요없으며 그냥 무턱대고 적을 향해 돌격만 하는 것이 좋다.

▲그룬거스트 이식의 웅장한 자태

▲이것은 북두백렬권?

▲포잔한 공격을 하는 파일더

숙련도 1화의 숙련도는 매우 간단하다. 주인공이 그룬거스트 이식으로 첫 출격시 '조작방법을 확인한다'와 '조작방법을 확인하지 않는다' 중에서 '확인하지 않는다'를 선택하면 숙련도가 1 올라간다.

굉장한 위력을 가지고 있는 신형 슈퍼로봇, 그룬거스트 이식 덕분에 간신히 위기를 모면하는 주인공과 코우지. 그러나 아까의 사고로 인하여 부주인공은 행방불명, 게다가 그들이 다니던 동성학원은 박살이 났다. 비통해하는 코우지와 주인공지만, 그 동안 광자력 연구소도 습격을 받았을지도 모르는 터라, 일단은 광자력 연구소로 향하기로 한다.

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 코우지 또는 주인공의 격추

등장유닛
- 아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), 파일더(코우지)
- 적 유닛: 다브라스M2, 가라다K7, 그루(아슈라)
- 아군 증원: 선택에서 '로봇에 탄다'를 선택시 2턴 째 A지점에서 파일더(코우지)의 등장. 선택에서 '연인을 찾는다'를 선택시 3턴 째 B지점에서 그룬거스트(주인공)의 등장.

■입수 아이템

부스터	아슈라남작의 그루를 격추
자금 15000	클리어시 숙련도가 0일때

■신유닛

파일럿	유닛
주인공	그룬거스트 이식
코우지	파일더

유닛활용Tips

그룬거스트 이식

주인공이 중반까지 타고 나오는 기체로서 이동 후 공격할 수 있는 부스트 너클이 쓸만하다. 단 맥시블래스터는 EN만 소비하고 파워는 별 볼 일 없으므로 나중에 얻는 계도순옥검을 얻기전까지는 부스트너클로 싸우고 다니자. 또, 변형후에 사용할 수 있는 스파이럴어택도 괜찮은 편. 단, 주인공의 후기 기체로 개조 전승이 되지 않기 때문에 개조는 적당히 하자(부스트 너클의 공격력을 약간 올려준 이후는 강화파츠로 때우자).

2-S 「마징가 절대절명」으로

1-R 제 1화 배니싱 트루퍼

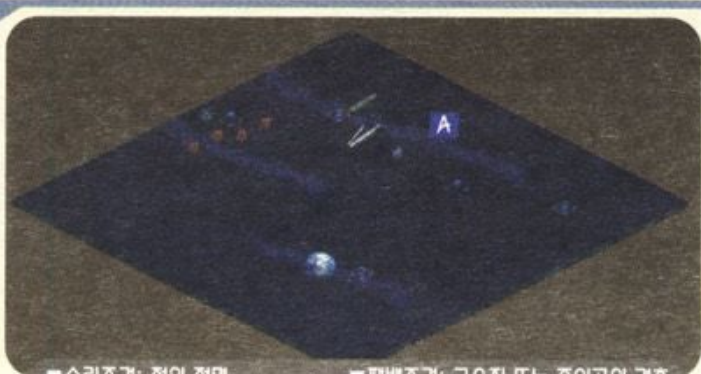
무엇인가를 수송하는 중인 주인공과 부주인공. 주인공은 PT의 테스트 파일럿이 되기 위해 마오 인더스트리에 들어왔지만 겨우 1년만에 정규 파일럿이 된 것에 대해 이상하게 생각한다. 이번 수송중인 화물은 전에 폭주로 큰 사고를 냈던 퍼스널 트루퍼의 후속기라는 소문이 있는데, 그것을 확인하기 위해 주인공은 격납고에 간다. 그러나 갑작스런 폭발이 일어나고 주인공은 부주인공와의 통신을 위해 배니싱 트루퍼인 휴케바인MK-Ⅱ에 탑승한다. 그러나 다시 폭발이 일어나고 부주인공와의 통신은 끊어져 버린다.

선택문 "이번 일이 끝나면 어디론가 놀러 가는 것이 좋겠어" 에 대한 대답
• 그것도 좋다고 생각해 • 다른 할 일이 있어

어느 것이든 게임에 큰 영향은 없으므로 자유롭게 선택하자.

공략 특별히 어려운 것은 없으므로 서장을 플레이하고도 아직 잘 모르겠다면 여기에서 확실히 익혀두자. 휴케바인이 매우 강력하기 때문에 주인공 혼자서도 적을 모두 격추할 수 있을 정도이지만, 너무 쉽게 생각하다가 야잔에게 격추되는 경우도 있으므로 주의하자. 야잔은 크와트로만을 노린다.

▲아가마의 등장

▲끈질기게 써먹을 차크람 슈터

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 코우지 또는 주인공의 격추

등장유닛
- 아군 출격: 휴케바인 MK-Ⅱ(주인공)
- 적 유닛: 가프란(야잔), 마라사이×4
- 아군 증원: 2턴 째 A지점에서 아가마(헨켄), 메타스(레코아), 릭디어스×3(크와트로, 아폴리, 로베르트)

■입수 아이템

마그네트 코팅	야잔의 가프란을 격추
자금 15000	숙련도가 0이면 클리어 후 입수

■신유닛

파일럿	유닛
주인공	휴케바인MK-Ⅱ
헨켄	아가마
크와트로	릭디어스
아폴리	릭디어스
로베르토	릭디어스
레코아	메타스

아가마의 도움으로 위기를 벗어난(것 같지는 않지만…) 주인공. 주인공과 휴케바인에 대해 여러 가지를 묻는 그들은 에우고라고 하는 집단이다. 그리고 주인공을 습격한 부대는 티탄즈. 티탄즈는 지구에서 우주 거주민들을 지배하기 위해 만들어진 집단으로, 휴케바인을 빼앗아 자신들의 세력을 강화하기 위해 이런 일을 한 것이다. 갈 곳이 없어진 주인공은 얼마동안 에우고와 행동을 같이 하기로 결정한다. 그리고 주인공이 타고 있던 셔틀에는 생존자가 없다고 하는데… 그러면 부주인공은 어떻게 된 것일까.

유닛활용Tips

휴케바인 MK-Ⅱ

주인공 전용의 기체인 휴케바인MK-Ⅱ. 초반의 공격력이 가장 높은 기체로, 슈퍼계의 그룬거스트 이식과는 달리, 후속기로의 개조가 이어지기 때문에 마음놓고 개조해도 된다. 주인공은 능력치가 높으므로 집중이 있다면 특별이 운동성을 높일 필요는 없으며, 대신 HP와 EN을 약간 올리도록 하자. 또한 초반 공격력이 가장 높은 차크람 슈터를 개조해두면 끝까지 매우 유용하게 사용할 수 있다.

메타스

레코아가 타고 나오는 메타스는 수리장치를 갖고 있어서 HP가 부족한 유닛의 옆으로 이동하면 수리(修理)라는 커맨드가 나온다. 이것을 이용해 공격받은 유닛의 HP를 회복하자. 건담계의 파일럿들은 대부분 탑승할 수 있는데, 수리는 경험치를 받으므로 전투력이 약한 파일럿의 레벨을 올리는 것에도 효과적.

2-R 「검은 건담」으로

2-S 제 2화 마징가 Z 절대절명

광자력 연구소도 동성학원와 상황이 별 다를 것이 없었다. 다른 점이라면 아슈라 남작이 아니라 브로켄백작의 그루와 기계수부대가 쳐들어온 것 뿐…. 코우지가 도착하지 않은 관계로 사야카의 아프로다이A와 보스의 보스보롯을 출격시켜서, 코우지가 돌아올 때까지 두 로봇으로 버티기로 한다.

공략 처음부터 등장하는 보스보롯과 아프로다이A는 초반 기계수 러시를 막는데 상당히 유용하니 연구소 근처에서 대기시키다가 기계수가 가까이 오면 몸으로 때우며 기계수의 진로를 막도록 하자. 파일더가 연구소의 수영장에 도착하게 되면 파일더의 도킹 동영상과 함께 마징가Z로 합체한다. 조금이라도 쉬운 클리어를 바란다면 재빨리 합체시키는 것이 좋을 것이다. 단, 숙련도를 올리는 것을 바란다면 파일더를 분리하여 싸워야 한다. 어느 정도 기계수의 체력을 깎은 후 분리하여 파일더로 마무리하자(파일더만으로 싸워 이기는 것도 가능하다).

▲그래도 맞추면 상대는 매우 아파한다

▲포즈가 매우 멋져진 아프로다이A

▲강철의 성, 발진!

숙련도 맵 클리어시 코우지가 마징가Z가 아니라 파일더에 타고 있으면 숙련도 +1

민간인이 그룬거스트 이식을 움직였다는 사실 덕분에 주인공은 연방군극동지부 기지까지 출두해야 할 입장이 되어버린다. 민간인을 구할 생각은 안하고 신형 로봇을 안전하게 이송할 생각부터 하는 군인들에게 화가 난 코우지들은 주인공과 함께 극동지부에 가기로 한다.

■승리조건: 1. 광자력 연구소의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 광자력 연구소에 침입 2. 코우지의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
- 아군 출격: 아프로다이A(사야카), 보스보롯(보스)
- 적 유닛: 다브라스M2×2, 토로스D7×2, 사키, 그루(브로켄)
- 아군 증원: 3턴 째 A지점에서 파일더(코우지)와 그룬거스트 이식(주인공)의 등장

■입수 아이템

리페어 키트	브로켄백작의 그루를 격추시키면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
코우지	마징가Z
사야카	아프로다이A
보스	보스보롯

유닛활용Tips

마징가Z

이번 작품의 마징가Z는 마징파워 덕분에 대단히 강력하다. 따라서 생각외로 꽤 오래 쓸 수 있는 고급 유닛이다. 개조를 할 때에는 다목적 무기인 로켓펀치와 필살기급인 브레스트파이어를 개조해주는 것이 좋다. 기체 자체를 개조해줄 때에는 장갑을 중심으로 다른 것들도 조금씩 업그레이드 시켜주는 것이 좋다(운동성도 약간 개조해주어야 한다).

3-S 「겟타팀 출격하라!」로

2-R 리얼계 제 2화 검은 건담

Z건담 원작의 1화에 해당하는 내용이다. 아가마는 티탄즈가 그곳을 군사기지로 개조하고 있다는 정보를 확인하기 위해서 사이드 7의 그린노아2로 간다. 크와트로는 자신이 그곳을 정찰하겠다고 하고 주인공은 자신도 따라가겠다고 한다. 한편 그린노아2에서는 카미유라는 소년이 티탄즈인 제리드를 때렸다는 이유로 붙잡혀 버리는데…. 건담을 발견한 크와트로와 주인공은 한 대의 건담을 탈취하기로 한다.

공략 역시 그다지 어려울 것은 없다. 3턴이 되기 전에 건담MK-Ⅱ의 옆으로 이동하면 더 일찍 카미유가 등장하는데, 카미유의 초기 위치는 카크리콘의 옆이기 때문에 가속을 사용해 1턴 째에 카미유가 나오면 마라사이들까지 카미유를 공격해온다. 하지만 건물 위에 있으면 거의 맞지 않으니 신경쓸 것은 없다(가끔은 맞으니 주의). 제리드와 카크리콘은 카미유에게 맡기고 주인공과 크와트로는 마라사이들을 공격하자.

▲3턴 째의 경우 때늦은 대응을…

▲건담 VS 건담. 건담파이트?

등장유닛
- 아군 출격: 릭디어스(크와트로), 휴케바인MK-Ⅱ(주인공)
- 적 유닛: 건담MK-Ⅱ×2(제리드, 카크리콘), 마라사이×3
- 아군 증원: 3턴 째 카미유(건담MK-Ⅱ)

■입수 아이템

리페어 키트	제리드, 카크리콘을 격추하면 각각 1개씩 입수

■신유닛

파일럿	유닛
카미유	건담MK-Ⅱ

숙련도 2화도 1화와 마찬가지로 매우 간단하다. 3턴 째에 카미유가 등장하지만 그 전에 건담MK-Ⅱ의 옆으로 이동해 카미유를 더 일찍 나오게 하면 숙련도가 1 올라간다.

그린노아2에서는 바스크, 자마이칸이 시마와 통신 대화를 한다. 자세한 것은 알 수 없지만 건담에 관해 어떤 거래를 하는 것 같다. 브라이트는 바스크에게 콜로니 안에서 전투가 일어난 것에 대해 항의하지만 바스크는 듣지도 않고, 브라이트에게 민간인들을 모두 다른 곳으로 보내라고 명령한다. 한편 카미유는 건담을 탈취해서 갈 곳이 없어지는데, 주인공과 마찬가지로 작전이 끝날 때까지 앞으로의 일에 대해 생각하기로 한다.

클리어 후에 주인공은 어디에 갈 것인지 선택해야 한다.

- **휴케바인MK-Ⅱ가 있는 곳으로 가다**
- **브리핑 룸에 가다**

나중에 G-3건담을 얻으려면 브리핑 룸에 가야 한다. 하지만 GP-02를 얻기 위해서는 G-3건담을 포기해야 하므로 마음에 드는 것을 선택하자. 휴케바인이 있는 곳에 가면 휴케바인과 EOT 등의 로봇대전α의 오리지널 설정에 대해 조금 더 자세히 알 수 있고, 브리핑 룸에 가면 주인공과 카미유가 만나게 된다. 선택에 따라 3화 시작 전의 인터미션이 약간 달라지는데, 선택하지 않았던 것의 결과를 볼 수 있는 것뿐이다.

3-R「화이트 베이스 구출」로

3-S 제 3화 겟타팀 출격하라!

극동지부로 향하던 주인공과 코우지들. 주인공은 극동지부가 아닌 사오토메 연구소 쪽에서 무엇인가 이상한 것을 느끼고 진로를 바꾸어 사오토메 연구소 쪽으로 향한다. 사오토메 연구소에서는 사오토메 박사가 겟타팀을 전원소집, 박사는 그들에게 정체를 알 수 없는 미지의 적(이성인)에 대항하여 싸워달라는 부탁을 한다. 현재 겟타G는 약간의 실험 때문에 사용할 수 없는 상황이라 어쩔수 없이 구형의 겟타로보만으로 싸워야한다. 그리고 다시 타게된 겟타로보의 합체변형 테스트를 하기 위해 출격하려는 찰나, 적이 사오토메연구소에 접근한다.

공략 처음부터 나와있는 적인 바드는 아무리 합체되지 않은 상태인 겟트머신이라 할지라도 한방에 물리칠 수 있다. 문제는 2번째에 나오는 바드, 자이, 즈인데 숙련도를 위해서라도 자이는 겟타2로, 즈는 겟타3으로, 바드는 겟타1로 물리치는 것이 좋다. 이 세 적들을 물리치면 적의 증원과 함께 주인공들의 아군증원이 있다. 적들이 신 사오토메 연구소로 침입하는 것과 다이의 대포공격을 조심하며 하나씩 각개격파하자.

▲심술맞게 생긴 무사시와 이태리 빵집 주인 사오토메 아저씨

▲브레스트 파이어의 쾌감은 듀얼쇼크의 진동으로서 느낄 수 있다

주인공과 코우지는 신 사오토메 연구소의 일행들에게 지금까지 일어난 일을 말하며 지금은 현재 연방군극동지부기지까지 가고 있다고 한다. 그 말을 들은 하야토는 자신도 극동지부에서 행하고 있는 슈퍼로봇 개발계획 SRX계획에 흥미가 있다며 함께 극동지부로 가겠다고 한다. 사오토메 박사는 그것을 허락하며 새로운 겟타의 설계도를 극동지부의 오카(岡)장관에게 넘겨달라고 하는데…

■승리조건: 1. 신 사오토메 연구소의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 신 사오토메 연구소에 침입 2. 료마, 하야토, 무사시 셋중 한명이라도 격추당함

등장유닛
- 아군 출격: 이글호(료마), 재가호(하야토), 베어호(무사시)
- 적 유닛: 바드×3
- 아군증원: 적 증원2 와 동시에 그룬거스트(주인공), 마징가Z(코우지), 아프로다이A(사야카), 보스보롯(보스)가 E지점에서 등장
- 적 증원: 바드 세 마리를 물리치면 A지점에서 바드, B지점에서 자이, C지점에서 즈가 각기 등장
- 적 증원2: 바드, 자이, 즈의 3마리를 물리치면 D지점에서 다이, 가라다K7 ×2, 젠II, 다브라스M2가 등장

■입수 아이템	
프로펠란트 탱크	다이를 격추시키면 획득

■신유닛	
파일럿	유닛
하야토	쟈가호

숙련도 처음부터 있는 적인 바드 3마리를 물리치고 나면 나오는 적인 바드, 자이, 즈를 각기 겟타1, 겟타2, 겟타3으로 물리치면 숙련도 +1

4-S「지온 재림」으로

3-R 제 3화 화이트 베이스 구출

블렉스와 헨켄, 크와트로가 카미유와 주인공에 대해 이야기하고 있을 때에 연방군의 화이트베이스에서 SOS 신호가 들어온다. 식별 불가능의 적에게 당하고 있다고 하는데 식별할 수 없다는 것이 마음에 걸리는 크와트로는 도와주자고 한다. 민간인인 카미유도 화이트 베이스의 브라이트를 내버려둘 수 없다며 출격한다고 하고…, 주인공은 뭔가 나쁜 예감이 든다고 한다.

공략 이번 화도 Z건담에 있던 시나리오. 하지만 죽었어야 할 스렛거가 나오고 브라이트가 화이트 베이스를 타고 나오는 등, 원작과는 약간 다른 전개로 이어진다. 적들은 화이트 베이스를 노리고 접근해 오고, 시롯코는 공격해오지 않는다. 따라서 아군이 접근해도 공격받지 않으니 안심하고 선제공격을 노리자. 화이트 베이스가 공격당해도 HP가 높기 때문에 격추될 염려는 없다. 3턴 째의 적의 증원군은 아가마를 노리는데, 마찬가지로 신경쓸 것 없으니 격추수나 올리도록 하자. 시롯코는 6턴 째가 되거나 약 1000의 데미지를 받으면 퇴각한다.

▲죽었어야 할 스렛거도 나온다

▲아가마라는 이름을 듣고 놀라는 브라이트

등장유닛
- 아군 출격: 화이트 베이스(브라이트), 코어 부스터(스렛거), 아가마(헨켄) 외 5기(시작 전의 선택에 따라 6기)
- 적 유닛: 조로앗트× 8(시작 전의 선택에 따라 5), 멧사라(시로코)
- 적 증원: 3턴 째 A지점, 조로앗트× 2~3(시작 전의 선택에 따라)
- 아군 증원: (시작 전의 선택에 따라) 적 증원시 주인공 출격

■입수 아이템	
이포지모터	클리어시 입수

■신유닛	
파일럿	유닛
스렛거	코어 부스터
브라이트	-

숙련도 시작 전의 선택문
- **자신도 출격한다(自分も出撃する)**
- **출격하지 않고 상황을 지켜본다(出撃せず様子を見る)**

여기에서 위의 것을 선택하면 주인공이 첫 턴부터 출격할 수 있고, 아래 것을 선택하면 적의 증원군이 등장했을 때 주인공이 출격한다. 아래 것을 선택하면 숙련도 +1

브라이트는 구해준 것에 대해 고마워하고, 블렉스는 브라이트에게 왜 화이스 베이스에 민간인을 태우고 있는지 묻는다. 브라이트는 콜로니의 군사기지화를 위해 민간인들을 쫓아낸 것이라고 하며 건담을 탈취한 카미유를 보고 놀란다. 블렉스는 브라이트에게 아가마의 지휘를 부탁하고 브라이트도 그것을 받아들인다.

4-R 「사신이라고 불리우는 G」로

4-S 제 4화 지온재림

극동지부에 도착하면 마음씨 좋게 생긴 오카 장관이 주인공들을 맞이한다. 가자마자 일반 시민을 구한 주인공이 어째서 군에 소환되어야 하냐고 다짜고짜 따지는 코우지. 거기에 오카장관은 벌을 줄 생각은 아니지만 그룬거스트 이식의 비밀은 지켜야만 하기 때문에, 두개를 동시에 해결하는 방법인 '주인공의 그룬거스트 이식 정식테스트 파일럿化'를 추천한다. 그것을 받아들이는 주인공…. 결국 이것으로 그룬거스트 이식의 무단사용 건은 해결이 된 것이다. 이야기가 끝나는 찰나, 네오지온군의 함대가 지구에 강하한다. 그들은 4부대가 지구에 강하되고 있다는데, 그중 한 부대는 극동지부와 상당히 가까운 곳에 강하할 예정이라고 한다. 주인공들은 오카장관에게 부탁을 받아 네오지온군을 막기 위한 출격을 하게 된다.

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 아군의 전멸

등장유닛
- ●**아군 출격**: 그룬거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지), 보스보롯(보스), 아프로다이A(사야카), 자가호(하야토)
- ●**적 유닛**: 자크改×3, 릭돔II(가이아), 릭돔II(맷슈), 릭돔II(올테가), 잔지발(마 크베)
- ●**아군 증원**: 3턴 째 B지점에서 이글호(료마), 베어호(무사시) 가 등장
- ●**적 증원**: 2턴 째 A지점에서 바드×3, 그롯삼X2×3, 부드(아슈라) 가 등장

공략 검은 삼연성은 그룬거스트 이식을 상대로 제트스트림 어택을 먹인다(…라고는 해도, 합체공격을 대강 응용한 것뿐이다. 64의 합체공격 시스템을 돌려줘…). 마 크베는 3턴 째에 도망가므로 잡는 것은 거의 불가능. 속 편하게 검은 삼연성을 상대로 레벨이나 올리고 있는 것이 좋다. 2턴 째에 등장하는 적의 증원인 아슈라남작 일당은 그 다음 턴에 등장하는 2체의 겟트머신과 자가호를 합체, 겟타3로 변형시켜서 대응하는 것이 좋다.

▲엄청나게 마음씨 좋게 생긴 장관아저씨

▲압도적인 위력의 대설산 떨구기, 강력해 보이지 않는가?!

숙련도 마 크베의 잔지발을 격추시키면 숙련도 +1
검은 삼연성 중 한 명이라도 물리치면 숙련도 +1

전투가 끝난 후, 주인공일행은 닥터 헬 일당이 네오지온군이 묘하게 연관되어 있다는 느낌을 받는다. 그리고 자신들이 여기서 적을 상대하고 있을 동안 또 다른 적들이 극동지부를 공격하고 있을지도 모르니 재빨리 극동지부로 돌아가기로 한다.

■입수 아이템

파일럿	유닛
료마	겟타로보
료마	이글호
하야토	자가호
무사시	베어호

■신유닛

프로페란트탱크	아슈라남작의 부드를 격추시키면 획득

유닛활용Tips

겟타로보
드디어 나왔다. 옥에공 만능으로 대처할 수 있는 슈퍼로봇 겟타가. 장갑이 조금 약한 대신 화력이 상당하므로 대 보스전에서도 쓸 수 있다. 특히 겟타3의 대설산 떨구기의 경우에는 비록 공중의 적에게는 사용할 수 없으나 바다나 땅에서는 사용할 경우 상상을 초월한 막강한 파워를 실감할 수 있다. 겟타G라던가 진겟타로 개조가 계속 전승되니 초반에 돈을 퍼부어서 개조해주어도 손해볼 것은 없다. 자주 쓰는 무기인 겟타1의 겟타토마호크와 겟타빔을 중심으로 개조해주고, 기체쪽으로는 낮은 장갑과 운동성만 조금씩 개조해주면 된다.

5-S 「시크릿 넘버즈」로

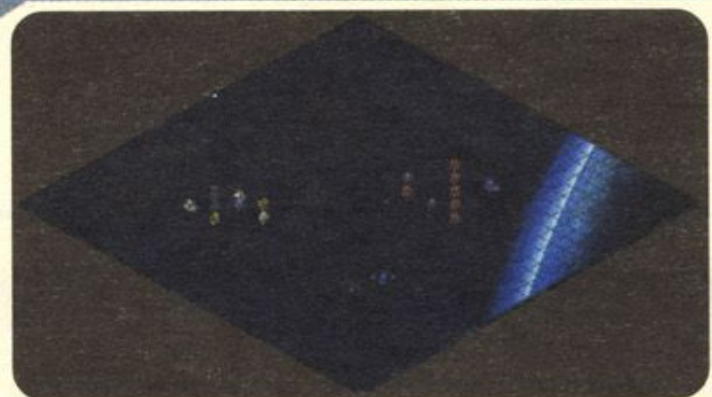
4-R 제 4화 사신이라고 불리는 G

크와트로와 블렉스, 헨켄의 회의에서 티탄즈는 지온의 잔당을 소탕하는 것 외의 목적이 있는 것 같다고 한다. 크와트로는 그것을 확인하기 위해 라딧슈에서 보급을 받은 후 티탄즈를 공격하자고 하고, 에우고의 전력으로 건담MK-Ⅱ를 이용하게 된다. 라딧슈에는 크와트로 전용기인 백식이 준비되어 있다며 블렉스는 작전을 허가한다. 한편, 크와트로는 옛 부하인 키그난과 만나는데, 그는 아스트로이드 벨트에서 핵 펄스가 확인되었다며 자비가의 잔당들과 테라즈 플리트가 활동을 개시했다고 말한다. 또한 사이코 프레임을 이용한 MS인 ν(뉴)건담의 개발도 진행되고 있다고 한다.
이제부터 아가마는 브라이트가 새로운 함장이 되고, 또 카미유와 주인공도 정식으로 에우고에 소속된다. 브라이트가 함장이 되어 분위기가 새로워진 가운데 티탄즈의 전함을 탐지하는데….

■입수 아이템

리페어 키트	제리드를 격추
자금 20000	클리어시 숙련도가 낮으면 입수

■신유닛

파일럿	유닛
-	백식
듀오	건담 데스사이즈
에미	-

등장유닛
- ●**아군 출격**: 아가마(브라이트), 백식(크와트로), 건담MK-Ⅱ(카미유) 외 5기
- ●**적 유닛**: 알렉산드리아(바스크), 건담MK-Ⅱ×2(제리드, 에마), 마라사이(카크리콘), 마라사이×6
- ●**아군 증원**: 3턴 째 건담 데스사이즈(듀오)

공략 이번 화의 최대 난점은 바스크의 알렉산드리아. HP가 일정 이하로 떨어지면 퇴각하지만 장갑이 높고 알렉산드리아를 공격할 때쯤에는 기력이 높아진 상태이기 때문에, HP를 일정 이하로 떨어트리는 것조차 쉽지 않다. 주인공에게 기합이 있다면 좋겠지만, 없다면 티탄즈 병사의 마라사이를 모두 주인공이 격추해 기력을 높인 후 차크람 슈터로 공격하자. 다른 유닛으로 공격하면 기력을 올려주는 결과가 될 수도 있으므로 기력이 낮은 캐릭터는 공격하지 않는 것이 좋다. 3턴 째에 알렉산드리아의 위쪽에 등장하는 듀오는 알렉산드리아를 공격하는데, 가만히 놔두면 바스크의 기력만 올려주는 것이 되므로 빨리 접근해야 한다. 제리드와 카크리콘은 카미유와 크와트로가 맡으면 큰 문제없이 클리어할 수 있다.

▲원작의 대사와 같다

▲전혀 도움이 되지 못한다

숙련도 이번 화의 숙련도는 카미유로 에마를 설득하는 것. 에마의 건담 옆에 카미유를 이동시키면 설득(說得) 커맨드가 나오는데, 이것을 선택해 에마를 설득하면 에마는 에우고에 투항하며 숙련도가 1 오른다(이번 화에는 사용할 수 없음). 설득하지 않아도 에마는 아군이 되므로, 숙련도보다 돈이 중요하다고 생각하면 공격해도 좋다.

▲설득 커맨드를 사용하자

유닛활용Tips

건담 데스사이즈
듀오의 건담 데스사이즈. 장갑도 쓸만하고 주 무기의 탄수 제한이 없는 것이 매우 편리하다. 다만 사정거리가 짧다는 단점이 있는데, 분신과 빔코팅이 그러한 마이너스 요소를 채워준다. 하지만 듀오는 얼마 지나지 않아 떠나버리므로 아직은 개조에 투자할 단계는 아니다.

백식
크와트로 전용기로 설정된 백식. 이번에는 참 빨리도 나온다. 기체 자체의 성능은 좋은 편이 아니지만 백식改, 풀아머 백식改로 발전하며 점점 강해진다. 후속 기체로 교체되어도 개조한 것은 이어지는데, 무기는 지금보다 더 좋은 것이 추가되므로 일단은 유닛개조를 중점적으로 하자. 무기는 빔라이플만 개조하는 것이 무난하다.

티탄즈와 지온사이에 뭔가의 거래가 있던 것일까. 목적달성을 위해서 수단과 방법을 가리지 않는 것은 자비가나 티탄즈나 같다. 어쨌거나 듀오는 에우고에 협력하러 왔고, 그 이상은 말할 수 없다고 하며 에우고나 에우고의 스폰서에게 직접 확인해 보라고 한다. 확인 결과 그는 L2 콜로니에서 달, 에우고를 경유해 아가마까지 온 것으로 판명되어 에우고에서 행동하게 된다. 또한 이들의 스폰서는 달의 모빌슈츠 관련 대기업인 아나하임 일렉트로닉스인 것을 알 수 있다. 데스사이즈는 근접전과 정보교란을 목적으로 만들어진 듯하며 에우고 측에서도 그에 대한 모든 것을 알고있지는 않다고 한다. 에마는 티탄즈와 지온의 거래는 자신도 몰랐다고 하는데… 역시 상층부의 인물들이 꾸민 짓이다. 한편 듀오는 누군가와 통신연락을 취해 사아와 같은 인물을 확인했다고 한다.

5-R 「지온의 망령」으로

5-S 제 5화 시크릿 넘버즈

극동지부로 돌아가고 있는 도중, 주인공은 그 특유의 감으로 극동지부의 근처에 적이 나타났다는 것을 느낀다. 어쩐지 싸우는 것은 전부 민간인인 자신들만 싸우게 된다는 것 같다며 분노하는 코우지. 그러나 지금으로서는 아무 것도 할 수 없으니… 어쨌든 주인공의 감으로 온 장소에서는 고프랜더대의 일원인 레이와 진구지가 요마제국의 화석수들에게 포위당한 상태였다. 어쩌된 사정인지는 나중에 듣기로 하고 포위된 그들을 돕기로 하는 주인공일행의 전투가 시작된다.

공략 적들은 상당히 많이 나오지만 도로메는 대부분의 공격 한방에 나가떨어지는 약한 기체이므로 신경 쓸 필요가 없다. 그에 비해 바스토돈은 꽤나 강한 편인데 이녀석은 브루거같은 비 공격전용 기체로는 백날 쳐도 죽일 수 없으니 마징가Z나 그룬거스트 이식, 겟타로보 등의 화력이 강한 유닛으로 처리하도록 하자. 3턴 째에는 드디어 류세이, 라이, 잉그램들이 SRX계획의 유닛을 몰고 나와서 주인공들을 도와준다! 그러나 R-1과 R-2는 비행기능이 없으므로 그냥 C지점에서 나온 도로메들을 물리치는데 만족하는 것이 좋으며, R-GUN은 B지점에서 나온 도로메들을 처리하는 것이 좋다.

슈퍼로봇 매니아인 류세이는 다른 슈퍼로봇을 보고 감동하여 이야기를 하려고 하지만, 잉그램이 자신들은 극비리에 움직여야만 한다면서 서운해하는 류세이를 끌고 간다. 그리고 고프랜더팀의 두 명은 무트로 폴리스로 가고 있는데 습격을 당했다고 하면서, 주인공들에게 감사의 뜻을 전한 후 서둘러 무트로 폴리스로 향한다. 모두가 각자 제 갈 길을 가는 것을 본 주인공은 자신이 할 일, 즉 극동지부로 가는 것을 서두른다.

■승리조건: 적의 전멸　■패배조건: 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 브루거(레이), 브루거(진구지), 그룬거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지), 이글호(료마), 쟈가호(하야토), 베어호(무사시), 아프로다이A(사야카), 보스보롯(보스)
- ●적 유닛: 도로메×10, 화석수 바스토돈×5
- ●아군 증원: 3턴 째 E지점에서 R-1(류세이), R-2(라이), R-GUN(잉그램)이 등장
- ●적 증원: 2턴 째 A지점과 B지점에서 도로메가 6기씩 등장
- ●적 증원2: 3턴 째 C지점과 D지점에서 도로메가 5기씩 등장

■입수 아이템

파일럿	유닛	파일럿	유닛
류세이	R-1	잉그램	R-GUN
라이	R-2		

6-S 「아가마 격추명령」으로

5-R 제 5화 지온의 망령

알렉산드리아는 남미의 쟈브로에 강하, 잔지발은 남태평양의 남 아탈리아 섬에 강하하는 것 같다. 그들을 저지하기 위해 아가마도 지구에 강하할 것을 결정하고, 어스노이드와 스페이스노이드의 이야기를 하며 30번치 사건이 화제가 된다. 30번치 사건이란 반 지구 연방운동의 세력이 컸던 30번치에 바스크가 독가스를 주입해 30번치의 모든 사람들을 말살한 사건이다. 어쨌거나 강하 포인트는 잔지발의 강하 포인트에서 50km 북쪽. 이때 갑자기 소속불명의 함대가 나타난다.

숙련도 마 크베의 잔지발을 격추하는 것만으로 오른다. HP가 18000이나 되므로 미리 차크람 슈터를 개조해 두자. 잔지발을 격추하면 돈을 7000이나 주므로 행운이 있다면 꼭 사용하도록.

조금 전의 전투로 인해 대기권 돌입 각도에 오차가 일어나 당초의 목적과는 다른 곳에 강하하게 된다. 강하지점은 일본 근해의 연방군 극동지구. 할 수 없이 극동지부에 사정을 설명하고 그곳에 강하하기로 한다. 사실 티탄즈도 연방군이지만 극동지부의 오카장관은 티탄즈에 반감을 갖고 있는 인물이므로 그를 믿고 극동지구에 강하하는 것이다.

공략 지금까지 숙련도를 높여왔다면 시작 직후에 주인공은 가이아, 맷슈, 올테가의 제트 스트림 어택에 당하게 된다. 하지만 명중률도 낮고 파워도 낮으므로 메타스의 수리 한 번이면 모두 회복된다. 기력을 올려주는 역할밖에 되지 않는 것이다. 7턴까지 버티기만 하면 클리어할 수 있는데, 검은 삼연성의 릭돔Ⅱ들만 주의하면 클리어하기는 어렵지 않다. 하지만 숙련도를 위해서는 마 크베의 잔지발을 격추해야 하며, 잔지발은 HP가 매우 높으므로 휴케바인을 포함한 3~4기정도가 접근해 공격을 해야할 것이다. 또한 잔지발을 격추하면 모든 적이 퇴각하므로 가장 나중에 없애도록 하자. 크와트로나 카미유가 아가마의 호위를 하고 나머지는 잔지발을 공격하는 것이 가장 좋다.

▲제트 스트림 어택 개시!

▲실제로는 3명이 한 번씩 공격을 하는 것일 뿐, 멋진 연출 같은 것은 없다

■승리조건: 7턴까지 아가마가 격추되지 않는 것.
■패배조건: 아가마의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 아가마(브라이트), 건담 데스사이즈(듀오), 휴케바인 MK-Ⅱ(주인공) 외 7기(에미가 어떤 기체에도 타고있지 않으면 6기)
●적 유닛: 잔지발(마 크베), 릭돔Ⅱ×3(가이아, 올테가, 맷슈), 자크改×3, 겔구구×3

■입수 아이템

초밤 아머	마 크베의 잔지발을 격추

6-R「대결, 극동기지」로

6-S 제 6화 아가마 격추명령

한편 극동지부에서는 오카장관이 쟈마이칸에게 티탄즈가 존재하는데도 불구하고 네오지온이 뻔히 지구강하를 했다는 사실에 대해 따지는 중이었다. 그러나 쟈마이칸은 오히려 당당하게 자신들 티탄즈에게는 책임이 없다고 하면서 또 다른 네오지온의 부대가 남 아탈리아 섬에 강하했다고 한다. 잠시 후 타이밍 좋게도 주인공이 등장하여, 남 아탈리아 섬에 강하한 네오지온의 부대를 소탕하기 위하여 다시 출격하게 된다.

공략 초반에 나오는 아가마와 건담 데스사이즈는 적이 아니다. 단지 듀오의 반(反)지구적 성격 때문에 잠시 아군을 공격하는 것일 뿐. 2턴 째가 되면 진정한 적들이 등장하므로 그때까지만 참도록 하자. 이때부터 아가마대의 모두가 정식 동료로 들어온다. 이들은 지금까지 있었던 동료들과는 달리 잘 피하고 잘 맞추며 약하게 때리는 리얼계의 유닛들이므로 지금까지 사용했던 슈퍼계와는 운용 방법에 차별을 두어야 하겠다.

▲그루의 이 공격은 생각보다 강력하다

▲리얼 유닛은 슈퍼 유닛에 비하면 공격들이 수수하다

숙련도 맵 개시 전 '아군이라고 생각해' 와 '적이라고 생각해' 의 선택문중에 '적이라고 생각해' 를 선택하면 숙련도 +1

티탄즈에게 거짓 정보를 들어서 에우고(브라이트들이 소속되어있는 반지구연방)와 싸울 뻔한 것을 사과하는 오카장관. 에우고의 동료들은 티탄즈의 악랄한 행위는 절대 용서할 수 없다고 하며, 또한 네오지온도 스페이스노이드쪽으로 생각이 기울어져있기 때문에, 두 세력 다 소탕해야 한다고 한다. 여기서 에우고와 의견을 일치하게된 오카장관은 결국 에우고의 행동을 묵인하기로 하고, 앞으로도 뭔가 어려운 일이 생긴다면 서로 도와주기로 한다.

■승리조건: 건담데스사이즈를 격추 → 적의 증원 후 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 아군의 전멸 → 적의 증원 후 패배조건에 모함의 격추가 추가됨

등장유닛
●아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지)
●적 유닛: 아가마(브라이트), 건담 데스사이즈(듀오)
●아군 증원: 2턴 째 A지점과 C지점에서 겟타로보(료마), 아프로다이A(사야카), 보스보롯(보스)과 백식(크와트로), 건담MK-II(카미유), 메타스(레코아), 릭 디아스(에마), 코아파이터(스렛거)가 각기 등장
●적 증원: 2턴 째 B지점에서 즈사×3, 자크改×3, 다브라스M2, 가다라K7, 토로스D7, 그루(브로켄), 가르스J(미슈마), 엔드라(고튼)이 등장

■입수 아이템

아포지모터	미슈마의 가르스J를 격추하면 획득
초밤 아머	브로켄의 그루를 격추하면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
브라이트	아가마
크와트로	백식
카미유	건담MK-II
레코아	메타스
에마	릭 디아스

7「렛츠 컴바인」으로

6-R 제 6화 대결, 극동기지

극동지구에 강하한 아가마. 오카장관에게 연락을 해 보지만 강력한 통신방해 때문에 뜻대로 연락이 되지 않는다. 역시 에우고가 반 연방조직이라 그런 것일까. 극동지부 기지에서 공격을 해 온다. 브라이트는 전투준비를 하는 한편 명령이 있을 때까지 대기하라고 한다.

등장유닛
●아군 출격: 마징가Z(코우지), 아프로다이A(사야카), 보스보롯트(보스), 이글호(료마), 쟈가호(하야토), 베어호(무사시), 건담 데스사이즈(듀오), 휴케바인MK-Ⅱ(주인공), 아가마(브라이트) 외 5기
●적 유닛: 가르스J(미슈마), 엔드라(고튼), 그루(브로켄), 자크改×3, 즈사×3, 가라다K7, 트로스D7, 다브라스M2

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

공략 마징가와 겟타팀이 처음 등장한다. 아무래도 오카장관이 조사를 위해 보낸 듯 하다. 그들은 아가마와는 싸울 생각이 없지만, 듀오가 먼저 그들을 공격하려고 한다. 여기서 '듀오를 막는다'와 '듀오를 막지 않는다' 의 두 가지 선택을 하게 되는데, 어느 것을 선택해도 큰 영향은 없다. 막지 않으면 듀오가 마징가에게 공격을 해서 코우지의 기력이 1 올라간 상태로 시작되는 이점이 있다(…). 또한 듀오의 시작 위치가 달라지게 되므로 마음에 드는 것을 선택하자. 잠시 후, 네오지온과 브로켄백작이 오는데 이들을 물리치기 위해 아가마와 코우지들은 함께 싸우게 된다.

▲선택에 따라 초기위치에 변화

▲코우지의 기력을 올려주는 듀오

처음의 지상 맵으로, 지형효과를 잘 이용해야 한다. 적들에게는 거의 맞지 않으니 신경쓸 것 없지만, 마슈마만은 주의해야 한다. 마슈마를 공격할 때에는 가급적이면 집중을 쓰거나, 건물 위에서 공격하자.

오해는 풀리고 오카장관은 적이라고 생각했던 것을 사과한다. 장관은 에우고의 진정한 목적이 자신의 뜻과 일치한다며 극동지부 기지에서 보급과 정비를 해 줄 것을 약속한다. 또, 네오지온과 티탄즈에 대한 정보도 모아주겠다고 한다.

■입수 아이템

부스터	마슈마의 가루스J를 격추
프로펠란트 탱크	브로켄의 그루를 격추

■신유닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
코우지	마징가Z	료마	겟타1
보스	보스보롯트	하야토	겟타2
사야카	아프로다이A	무사시	겟타3

7「렛츠 컴바인」으로

7 제 7화 렛츠 콤바인

네오지온이 뭐가 아쉽다고 닥터헬 일당들에게 협력하는 것인가? 그 답은 아마도 대부분의 네오지온군이 강하한 남 아탈리아 섬에 있을지도 모른다. 그렇게 생각한 일행은 남 아탈리아 섬으로 가야한다고 생각하고 있는 도중 정체불명의 적들이 난바라커넥션으로 향하고 있다는 정보를 입수하여 일단 그들을 도와주기 위하여 난바라커넥션으로 향한다. 그리고 난바라커넥션에서도 정체불명의 적을 감지. 효마 일행을 불러 컴바트라V에 탑승하게 한다.

공략 처음부터 나와있는 배틀머신들로는 지금 나와있는 적들을 물리치는 것은 상당히 힘들다. 그러므로 5턴 째에 컴바트라V로 합체할 때까지 기다리는 것이 좋다. 4턴이 되면 등장하는 아가마의 일행들은 컴바트라V쪽으로 가지 않은 유닛들을 처리하도록 하자. 계속 하나씩 처리하다보면 마지막엔 가루다의 그레이돈만 남게 되는데 이 녀석은 기력이 올라간 컴바트라V의 초전자 스핀을 이용하면 간단히 물리칠 수 있다.

▲로봇 앞의 중년과 소년

▲콤102(백돌)라----V!!!

유닛활용Tips

컴바트라V

4차나 F에 비해 상당히 파워업을 하여 돌아왔다. 이동 후 바로 사용 가능한 범위 1~3의 무기인 초전자 요요와 상당히 유용한 정신커맨드, 여전히 한방의 위력을 가지고 있는 초전자 스핀 등의 이유로 인하여 컴바트라V를 주전멤버의 자리에 올려놓기 충분하다. EN과 장갑, 초전자 요요, 초전자 스핀 정도만 중점으로 개조해주면 좋다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 배틀머신이 한대라도 격추 당하는 것 → 컴바트라V 합체 후 조건이 모험의 격추, 아군의 전멸로 바뀜

등장유닛 ●아군 출격: 배틀제트(효마), 배틀크래쉬(츄죠), 배틀탱크(다이사쿠), 배틀마린(치즈루), 배틀크래프트(코우스케)
●적 유닛: 가르무스×8, 그레이돈, 그레이돈(가루다)
●아군 증원: 4턴 A지점에서 아가마隊 등장. 11기 출격

■입수 아이템

프로펠란트탱크	가루다의 그레이돈을 격추하면 획득

■신유닛

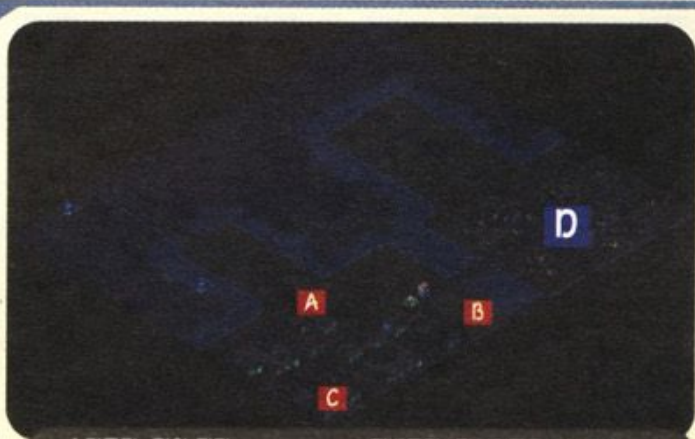
파일럿	유닛
효마	컴바트라V
효마	배틀제트
쥬죠	배틀크래쉬
다이사쿠	배틀탱크
치즈루	배틀마린
코우스케	배틀크래프트

컴바트라V는 그들과 함께 지구를 구해달라는 난바라박사의 요청에 의해 아가마대에 들어오게 된다. 컴바트라V를 본 코우지는 자신의 마징가Z도 하늘을 날 수 있으면 좋겠다고 생각하게 되고… 브릿지에서는 브라이트가 DC의 일본지부에서 슈우 시라카와박사가 그룬거스트의 일로 급히 그들을 부른다는 내용의 통신을 받는다.

8「출격! 그 이름은 자이언트로」로

8 제 8화 출격! 그 이름은 자이언트로보

대도시 가까이 오자 마치 수학여행 온 고교생처럼 들뜬 아가마대의 일행들. 급기야 브라이트 함장이 잠시 외출했을 때를 기회 삼아 밖에 놀러나가기까지 한다. 놀러 다니는 도중엔 어디론가 도망가고 있는 긴레이와 테츠규우를 볼 수 있다. 차이나드레스의 미녀(긴레이)를 봤다는 기쁨도 잠시. BF단의 로봇들이 그들(긴레이)를 쫓아가는 것을 보고 놀라서 아가마로 돌아가게 된다(이 시나리오는 아가마隊의 일행들만 제외하면 영락없는 OVA판 자이언트로보 1화의 초반 시나리오다).

등장유닛 ●아군 출격: 자이언트로보(다이사쿠) 적 유닛: 유신룡 효(Q보스)
●아군증원: 적 증원이 있는 다음턴 D지점에서 주인공, 마징가Z(코우지), 건담데스사이즈(듀오), 컴바트라V(효마), 아프로다이A(사야카) 가 등장
●적 증원: 유신룡 효를 물리친 후 A, B, C지점에서 유신룡 효 4마리, 우라에누스(이완)이 등장

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 자이언트로보의 격추

공략 처음 나오는 Q보스의 유신룡 효는 자이언트로보 하나만으로도 간단히 물리칠 수 있다. 문제는 Q보스를 물리친 후 등장하는 적의 증원군인데 솔직히 이쪽도 어렵지는 않다. 단지 수가 많을 뿐… 자이언트로보 하나만으로도 충분히 물리칠 수 있으나 아무래도 불안하다거나 빠른 클리어를 원하는 사람은 주인공들을 투입하여 간단히 클리어하도록 하자. 자이언트로보는 나중에 동료가 되므로

▲이 친근한 얼굴들

▲"펀치다, 로보!" "궈어어~"

숙련도 맵 개시 전 '코우지들과 같이 간다' 와 '코우지들과 같이 가지 않는다' 중 '코우지들과 같이 간다' 를 선택하면 숙련도 +1

다행히도 자이언트로보는 적이 아니었다. 그리고 그 자이언트로보를 조종하는 자는 자이언트로보의 개발자인 크사마박사의 아들 크사마 다이사쿠라는 꼬마아이인데…. 또한 그들이 싸우고 있는 상대는 요즘 들어 많은 테러행위를 일삼고 있는 유명한 BF(빅파이어)단이었다. 도와줘서 고맙다는 인사를 받은 후 슈우 시라카와 박사를 만나러 가게 된다.

슈퍼계라면 9-S「비람을 부르는 자」로, 리얼계라면 9-R「미지의 재앙」으로

9-S 제 9 화 바람을 부르는 자

주인공은 슈우박사와 대면하게 된다. 그는 SRX계획에 참여한 로버트(통칭 로브) 박사를 소개시켜주며, 주인공이 그룬거스트에 탑승 할 수 있는 이유는 그가 염동력 - 즉, 일종의 초능력을 소유하고 있는 인간이기 때문이라고 한다. 과거 군과 DC는 계속해서 그룬거스트 이식의 파일럿을 찾고 있었으나 쉽게 찾아지지 않았다고 하지만, 우연히도 자격이 있는 주인공이 타서 다행이라고 하며 계속 그룬거스트 이식을 잘 부탁한다고 한다. 뭔가 찝찝함을 가지고 아가마로 돌아온 주인공은 티탄즈의 쿠테타가 일어날지도 모른다는 정보를 입수하게 된다. 그리고 계속 전진하는 아가마의 앞에 바다에서부터 솟아오르는 어떠한 빛이 생기는데….

공략 솟아오르는 빛의 가운데에서 나온 것은 사이버스타였다(라 기아스에서 바로 나온 듯). 그의 사이프래쉬는 고장으로 인하여 아직은 사용불가상태이다. 이번 전투는 지도의 주가 바다인 관계로 로봇들을 이동시키는데 상당히 제약을 받게 된다. 그러나 불행 중 다행으로 적까지의 거리가 짧으니 비행가능한 유닛을 재빨리 이동시켜서 사이버스타와 함께 싸우도록 하자. 2턴 째에 등장하는 R-GUN도 상당히 좋은 위치에서 등장하므로 재빨리 전투에 참가시키자. 3턴, 4턴 두 번에 걸쳐 등장하는 에어로게이터의 적들은 그 수는 많지만 상당히 약한 편이므로 안심하고 쉽게 물리치자. 그레이돈과 싸울 때쯤이면 컴바트라V의 기력도 올라가서 초전자 스핀을 쓸 수 있는 상태가 되므로 역시 간단히 물리칠 수 있다.

▲저 노련하게 보이는 얼굴을 좀 보라

▲이 사람은 존댓말의 달인 슈우 박사

▲가라! 하이 패밀리어

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 마사키의 격추 2. 모함의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 사이버스타(마사키), 마징가Z(코우지), 컴바트라V(효마)
- ●아군 유닛: 12기 출격
- ●적 유닛: 가르무스×6, 그레이돈(가루다)
- ●아군 증원: 2턴 A지점에서 R-GUN(잉그램) 등장
- ●적 증원: 3턴 B지점에서 메기로트×10 등장
- ●적 증원2: 4턴 B지점에서 메기로트×5 등장

■입수 아이템

조밍 아머	가루다의 그레이돈을 격추하면 획득

마사키가 너무 많은 힘을 써서 실신해 버린 관계로 아가마대는 사이버스타를 아가마에 격납, 마사키를 푹 쉬게 한다. 그리고 잉그램은 아까 나온 정체불명의 기체는 이성인, 자신들이 에어로게이터라고 부르는 자들의 것이라고 하며 SRX계획 같은 슈퍼로봇양산계획은 모두 이 에어로게이터에 대항하기 위해서라고 하는 것이다. 중요한 말만 한 후 떠나는 잉그램. 그가 떠난 후, 아가마대의 일행들은 원래의 목적지인 남 이탈리아 섬과 티탄즈 반역의 기미가 보이는 쟈브로, 두 목적지를 놔두고 어디로 갈지 고민하기 시작한다. 주인공의 특권으로 우리가 결정하도록 하자.

2-S「마징가 절대절명」으로

9-R 제 9화 미지의 재앙

DC 일본지부에 온 주인공은 그곳에서 슈우 시라카와 박사를 만난다. 그는 DC 일본지부의 책임자이기도 하며, DC와 마오 인더스트리, 연방군 극동지부가 공동으로 추진하고 있는 SRX계획에도 깊게 관여하고 있다. SRX계획이란「대 이성인 전용 병기 개발 계획」을 말하는 것으로, 휴케바인MK-Ⅱ의 개발도 SRX계획의 일부이다. 그리고 그와 함께 있는 카크 해밀은 마오사에 소속되어 있으며, 처음 게슈펜스트를 만든 사람이다. 휴케바인에 주인공의 뇌파가 입력되어 있던 것은 만일의 사태를 대비한 것으로, 티탄즈가 습격해 수송선이 파괴된 것은 모두 우연이라고 하는데…. 또한 슈우는 뭔가 알 수 없는 이야기를 하며 주인공의 생각을 읽고 있는 듯한 행동을 보인다. 그리고 카크는 주인공에게 계속 휴케바인MK-Ⅱ에 타고 싸워줄 것을 부탁하는데, 주인공은 거절해도 좋지 않을 것을 예감하고 승낙한 후 돌아간다. 주인공이 돌아간 후 슈우와 카크의 대화에서 사실 그 사건은 모두 계획된 것이라는 것을 알 수 있다.

한편 티탄즈는 네오지온의 침공을 틈타 무력으로 연방군 상층부를 장악하려고 한다. 연방군의 본부가 있는 곳은 쟈브로인데, 당초의 목적지인 남 이탈리아 섬과는 조금 거리가 있다. 어쨌거나 헨켄도 쟈브로로 향하고 있다는 말을 듣고 아가마도 쟈브로로 가게된다. 가는 도중, 갑자기 바다에서 어떤 물체가 나타나는데…

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 마사키의 격추, 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 아가마(브라이트), 사이버스터(마사키), 마징가Z(코우지), 효마(컴바트라V) 외 10기
- ●적 유닛: 가루다(그레이돈), 인공지능改×4(가르무스×4)
- ●아군 증원: 2턴 째 A지점, 잉그램(R-GUN파워드), 라이(R-2), 류세이(R-1)
- ●적 증원: 3턴 째 B지점, 인공지능×10(메기로드×10), 메기로드 6기를 격추하면 B지점에서 메기로드 6기 출현

공략 사이버스터가 격추되면 게임오버가 된다고는 하지만 마사키에게는 집중이 있으므로 맞을 일은 전혀 없다고 봐도 좋다. 아군의 증원군으로 R시리즈의 기체들도 나오는데, R-1은 비행 형태로 변형할 수 있다. 적들은 모두 날아다니기 때문에 지상에 있으면 불리하다. R-1을 쓰고 싶다면 변형상태로 사용하는 것이 좋을 것이다. R시리즈와 사이버스터는 이번 화가 끝나면 사라지므로 경험치와 격추수가 아깝다면 쓰지 말자.
가루다의 그레이돈은 높은 공격력을 가진 겟타나 컴바트라에게 맡겨두고 나머지 유닛들은 적의 증원으로 등장하는 메기로드와 가르무스들을 공격하는 것이 빠른 클리어의 지름길이다. 적들은 모두 사이버스터를 노리는데 명중률이 10~20%로 운이 나쁘면 맞을 수도 있으므로, 안전하게 싸우고 싶다면 턴마다 집중을 사용하자.

▲3턴 째에는 적의 증원이 있다는 것을 알려준다

▲"그, 그런… 나중에 마징가랑 겟타와 함께 기념사진을 찍으려고 생각했는데…"

■입수 아이템

마그네트 코팅	가루다의 그레이돈을 격추

▲문어발 기업(?)

사이버스터는 무사하지만 마사키는 의식을 잃는다. 잉그램은 사이버스터를 아가마에 수용할 것을 요청하고 브라이트는 이를 받아들인다. 사이버스터를 조사한 결과 정체불명의 기술로 만들어졌다고 하는데, 위험한 것은 아니라고 한다.
한편 잉그램에 의하면 사이버스터는 이전에 극동지부에 나타난 적이 있었고, 방금 전의 전투에 나타난 이성인들의 정찰기인 메기로드들이 사이버스터를 조사한 것에 의해 사이버스터는 이성인의 기체는 아닌 것으로 판명되었다고 한다. 또, 이성인에게는 '에어로게이터'라고 하는 코드네임이 붙여졌다고 하며 지금은 전력의 일부와 정찰부대만을 파견하고 있다고 한다.
어쨌거나 오카장관에서의 통신에서 남 아탈리아 섬과의 연락이 두절되었다는 소식을 듣는다. 여기에서 헨켄과 합류할 때까지의 행동을 결정해야 하는데, 남 아탈리아 섬으로 가보는 것(南アタリア島へ向かう)과 그대로 쟈브로에 가는 것(ジャブローへ向かう)의 두 가지이다. 남 아탈리아 섬은 0083과 관련된 시나리오, 쟈브로인 경우 V건담의 시나리오가 메인이 되고, 남 아탈리아 섬으로 가면 수전기대를, 쟈브로는 아무로와 건담을 더 일찍 얻을 수 있다. 또한 숙련도는 남 아탈리아 섬측이 더 많이 오르므로 참고하자.

남 아탈리아일 경우 10-A「눈떠라 용자」로, 쟈브로일 경우「아무로 다시」로

10-A 제 10화 눈떠라 용자

요마제국에서는 신비의 힘 무트론을 손에 넣기 위하여 무트로 폴리스를 습격할 계획을 짜고 있다. 한 편 극동지부에서는 SRX팀과 반죠가 만나서 개그를 나누…는게 아니고! 앞으로의 전투에 대한 이야기를 나눈다(류세이의 개그가 상당하다). 잠시 후 사령실에서는 SRX팀을 부른다. 사령실에 가보니 오카장관이 라이딘이 대파(大破)된 상태라 아무 것도 못하고 있는 무트로 폴리스가 요마제국의 공격을 받을 것이라고 하는데… 여기서 류세이의 熱血이 발휘된다.

공략 초반에 나와있는 브루거만으로는 죽도 밥도 되지 않으니 잠시 후 나오는 라이딘과 R-01를 기다리도록 하자. 라이딘이 나오면 하늘을 나르는 문어(류세이의 표현)를 처리하여 기력을 올린 후 간테에게 갓버드를 선사하자. 참고로 갓버드는 EN소비가 심하지 않으니 보스에게 여러 번 쓸 수 있다(첫 번째 갓버드 난무의 제물은 샤킨의 간테…).

▲류세이의 다이탄3 설명에 놀라는 반죠

▲말대가리 로봇 라이딘의 등장

▲하필 가운데 손가락으로만 공격하는 것일까

전투가 끝난 후 류세이는 자신의 기체 R-1과 라이딘이 같이 있는 사진을 찍고 싶어 하지만 R-2의 자리잡기 방해로 인하여 사진을 찍지 못하고 좌절한다.

・곧바로 출격한다. ・몰래 출격한다. ・'몰래 출격한다' 선택시 숙련도가 +1

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 브루거(진구지), 브루거(레이)
●적 유닛: 화석수 바스토돈×5, 도로메×10, 간테(샤킨)
●아군 증원: 2턴 A지점에서 R-1(류세이) 등장, 3턴 B지점에서 미하어택커(반죠) 등장, 4턴 째 라이딘(아키라)가 귀면암에서 등장
567 3턴 C지점에서 간테 등장

■입수 아이템

고성능조준기	샤킨의 간테를 물리치면 획득

숙련도 전투 시작 전 류세이의 선택 '곧바로 출격한다'와 '몰래 출격한다' 중 '몰래 출격한다'를 선택하면 숙련도 +1

11-A「건담 강탈」로

10-B 제 10화 아무로 다시

주인공이 지금까지의 일에 대해 생각하고 있을 때 에마와 치즈루가 말을 걸어온다. 에마는 자신이 옳다는 길을 선택하면 된다고 말하며, 자신도 티탄즈에서 에우고로 온 것이 아무로 레이의 영향을 받은 것일지도 모른다고 말한다(이 부분은 Z건담 원작에도 있다).
여기에서 '의무실에 가다(醫務室へ行く)'와 '격납고에 가다(格納庫へ行く)'중의 하나를 선택해야 하는데, 의무실에 가면 듀오를 만날 수 있고, 격납고에 가면 사이버스터에 대해 들을 수 있다. 어느 쪽이든 이후의 진행에 큰 관계는 없으니 아무것이나 선택하자.
브라이트는 헨켄과 합류하기 전에 샤이안 기지에 가자고 한다. 그곳은 연방군의 기지이기 때문에 공격받을 위험이 있지만 아무로 레이가 그곳에 있다고 한다. 아무로를 데려오는 일은 크와트로, 카미유, 주인공이 맡게 된다.

■승리 조건: 아군 유닛 중 누군가가 기지 안에 들어갈 것.
■패배 조건: 아군 중 누군가가 격추 (기지 안에 들어간 후)
■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군의 전멸

사이안 기지에 있는 아무로는 건담의 제작에 참가하고 있다. 지금의 생활에 만족한다고 하지만 사실 속마음은 그렇지 않은 듯하다. 또한 달에서 뉴타입용 건담이 제작되고 있다며 첸은 우주에서 아무로를 기다리겠다고 한다. 한편 프라우와 가츠가 아무로를 면회하러 온다. 가츠는 아무로에게 왜 에우고에 들어가지 않느냐고 하는데, 이때 기지측에서 아무로를 구속하고 아무로는 기체의 테스트를 진행해야겠다고 하며 노멀슈츠를 준비한다.

공략 아군이 3명밖에 되지 않는다고 해도 상당한 능력을 가진 캐릭터들이기 때문에 격추될 염려는 거의 없다. 다만 문제는 브란으로, 능력치도 그런대로 높고 또, 공중에 있기 때문에 명중률이 상당히 높은 편이다. 카미유와 크와트로가 집중을 사용해 공격하자. 일단 기지에 들어가는 것에 성공하면 아무로와 크리스가 나오는데, 조건을 만족했다면 아무로가 G-3건담을 타고 나오며, 아래쪽에서 적의 원군이 등장하지만 기지 위에서 싸우면 어렵지 않게 이길 수 있다. 만약 운이 나빠서 누군가가 격추된다면 처음부터 메타스를 타는 방법도 있다.

▲건담 활주로에 서다?

무사히 아무로를 데려온 크와트로. 가츠의 아버지인 하야토 고바야시는 에우고에 협력하는 조직인 카라바에 소속되어있다고 한다. 가츠는 자신도 나중에 에우고에 참가하겠다고 말하며 홍콩으로 돌아간다. 한편, 듀오는 에우고에는 구 지온과 연방의 에이스가 모두 있다고 말하며 얼마동안 더 상황을 지켜보겠다고 한다.

등장유닛
- ●아군 출격: 크와트로(탑승기), 카미유(탑승기), 주인공
- ●적 유닛: 앗시마(브란), 마라사이×6
- ●아군 증원: 적의 증원이 나오면 바로 기지의 왼쪽에서 건담(아무로), 건담NT-1(크리스) 등장.
- ●적 증원: 아군 중 누군가가 기지에 들어가면 A지점에서 가프란(로자미아), 마라사이×3

■ 입수 아이템

조범 아머	브란의 앗시마를 격추
마그네트 코팅	로자미아의 가프란을 격추
템 레이의 회로	클리어시 입수

■ 신유닛

파일럿	유닛
아무로	건담(또는 G-3건담)
크리스	건담NT-1

유닛활용Tips

보통 건담

G-3건담

아무로가 타고 나오는 건담과 G-3건담. 운동성, 이동력, 장갑등 모든 부분에서 G-3건담이 훨씬 뛰어난 성능을 보인다. 하이퍼 해머의 사정거리가 5, 하이퍼 바주카가 7인것도 상당한 강점으로, 뉴건담이 나오기 전까지도 쓸 수 있다(리 가즈이보다 강하다). 숙련도가 높은 상태로 진행하려면 꼭 얻어두자. 또한 같이 얻는 건담NT-1은 빔라이플의 사정거리가 5이고 공중과 지상의 지형적응이 A이라는 것이 장점으로, 초반에는 매우 쓸만한 기체이다.

11-B「하얀 모빌슈츠」로

11-A 제 11화 건담강탈

한편 여기는 아가마의 진료실. 실신 상태에서 깨어난 마사키는 일어나자마자 슈우를 찾기 위해서 아가마를 떠난다. 그 후 아가마대는 트린톤 기지에서 무슨 일이 일어났다는 정보를 캐치, 곧바로 그들을 도우러 간다. 트린톤기지는 네오지온의 습격으로 인하여 상당한 피해를 받았다. 그리고 아나벨 가토에 의한 건담 2호기 강탈, 그리고 그것을 저지하려는 수전기대와 코우 일행.

공략 처음부터 있는 건담시작1호기로 건담시작2호기를 물리치는 것은 거의 불가능에 가깝다. 따라서 번뜩임을 걸고 공격하도록 하자. 1턴 적의 차례에 수전기대가 등장하니 2턴 째부터 건담시작2호기가 도망가지 못하도록 사방에서 에워싸자. 후에 등장하는 란바랄의 부대는 별 것 아니지만 란바랄의 구프는 상당히 강하므로 주의 요망. 필중이 있는 컴바트라V라던가 겟타로보 등으로 재빨리 처리하자. 한번에 없애지 않으면 아주 아픈 공격을 당하게 될 것이다.

▲이글파이터 어글레시브 타입의 돌격 공격

▲스토리 파집기가 훌륭하다고 느끼는 한 컷

숙련도 가토의 건담 시작2호기가 도망가기 전에 HP를 절반이하로 줄이면 숙련도가 +1된다.

코웬 준장은 전투가 끝난 후 다시 한번 극동지부로 돌아가려고 하는 아가마대에게 건담시작1호기와 버닝 부대의 동행을 부탁한다. 더불어 수전기대와 그들의 상관 샤피로도 아가마대와 동행하기로 한다. 잠시 후 샤피로가 주인공에게 전산실로 가라는 난데없는 말을 꺼내는데, 여기서 주인공의 행동을 결정할 수 있다.

- 전산실에 간다
- 전산실에 가지 않는다
- 어느 쪽을 선택해도 게임에 지장은 없으니 마음대로 선택하도록 하자.

이제 별다른 일 없이 남 아탈리아로 갈 수 있다. 아가마, 발진!

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 건담시작1호기(코우)
- ●적 유닛: 건담시작2호기(가토)
- ●아군 증원: 1턴 적의 페이스 때 A지점에서 이글파이터(시노부), 랜드쿠가(사라), 랜드라이거(마사토), 빅모스(료) 등장, 적의 증원과 동시에 C지점에서 짐캐논II(키스), 짐 커스텀(몬시아), 짐 커스텀(버닝) 등장, 아군증원 1턴 후 D지점에서 아가마 등장. 7기 출격가능.
- ●적 증원: 건담시작2호기의 HP가 절반으로 줄거나 도망가게되면 B지점에서 자크改×3, 릭돔II×4, 겔구그×2, 자멜(크램프), 자멜(코즌), 자멜(아코스), 구프(랄) 등장

■ 신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
코우	건담시작1호기	시노부	이글 파이터
키스	짐 캐논II	사라	랜드 쿠가
버닝	짐 커스텀	마사토	랜드 라이거
몬시아	짐 커스텀	료	빅 모스

유닛활용Tips

건담 시작1호기

건담 시작1호기라는 이름보다 GP-01(Gundam Project-01)이라는 이름으로 더 유명한 기체. 지금까지의 로봇대전에서는 '굉장히' 약한 기체였으나 이번 작품에서 이름을 바꿔서 나오더니 상당히 강해졌다. 더불어 파일럿인 코우의 능력도 상당히 좋아졌으므로 이제 0083의 팬들은 울며 겨자먹기식으로 약하디 약한 코우를 키우는 악몽을 꾸지 않아도 된다. 나중에 덴드로비움으로 코우의 기체가 바뀌므로 GP-01 자체에 돈을 들이는 것은 바람직하지 않으니 되도록 강화파츠로 기체의 스펙을 높여주자.

12-A「야망의 남자」로

11-B 제 11화 하얀 모빌슈츠

정신을 잃었던 마사키가 깨어난다. 브라이트는 사이버스터와 마사키가 어디에서 온 것인지 묻지만, 마사키는 먼저 슈우를 알고있는지 물어보는데 DC 일본지부에 있다는 것을 듣자마자 대답도 안하고 일본으로 가버린다. 한편, 오카장관에 의하면 티탄즈가 쟈브로의 제압에 성공했다고 한다. 그리고 티탄즈에 협력하는 조직이 있는 것 같다고 하는데 그 조직은 네오지온도 에어로게이터도 아니라고 한다. 크와트로는 목성권의 무리일지도 모른다고 생각하고…. 어쨌든 티탄즈가 쟈브로를 장악한 이상 에우고는 반역자들의 집단이 되어버린다. 오카장관은 아가마대가 연방군 극동지부의 직속부대가 되는 것이 어떻냐는 제안을 해오고, 현 시점에서는 그것이 훨씬 유리하므로 별다른 의견 없이 받아들인다. 그리고 쟈브로는 이미 제압되었으므로 네오지온의 새로운 부대가 강하한 중앙유럽의 라겐지구로 가게 된다. 그 부대는 지온계와 연방계의 모빌슈츠를 사용하지 않는 듯 해서 조사하는 것이 목적인 것이다.

공략 처음에 등장하는 마벳트의 코어파이터는 매우 약하다. 그 상태로 싸우는 것은 무리이니 마벳트는 도망만 다니자. 2턴 째에 등장하는 웃소는 어느 정도 강력하지만 크로노클과 싸우다가 격추될 가능성도 있으므로 일단 도망 다니자. 3턴 째에는 완전한 V건담으로 합체하며, 크로노클은 퇴각(불시착)한다. 4턴 째에 도착하는 아가마로 나머지 적들을 모두 없애면 쉽게 클리어할 수 있으며, 숙련도를 올리려면 멧체의 리카르를 격추하면 된다. 하지만 자신 이외의 유닛이 모두 격추되면 퇴각하므로 먼저 없애도록 하자. 적들은 모두 공중에 떠 있지만, 빔 계열의 무기가 많아 물에 있으면 거의 데미지를 받지 않는다.

▲13살이라고 하는데… 누가 믿지

숙련도 멧체의 리카르를 격추하는 것으로, 다른 적이 모두 격추되면 퇴각하므로 빨리 없애야 한다.

▶놔두면 퇴각한다

■승리 조건: 마벳트가 살아남는 것 (2턴 째 웃소 출격 후) ■패배 조건: 마벳트의 격추
■승리 조건: 적의 전멸 (4턴 째 아가마 등장 후) ■패배 조건: 웃소의 격추
■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 코어파이터 VD(마벳트)
●적 유닛: 콘티오(크로노클), 리카르(멧체), 샷코×10
●아군 증원: 2턴 째 공장의 옆에서 톱 파이터 V(웃소), 4턴 째 A지점에서 아가마(브라이트) 외 10기
●적 증원: 4턴 째 B지점에서 리카르(피피니덴), 샷코×3

■입수 아이템

바이오센서	멧체의 리카르를 격추
리페어 키트	피피니덴의 리카르를 격추
하이브리드 아머	클리어시 숙련도가 낮으면 입수
대 빔코팅	클리어시 숙련도가 낮으면 입수

■신유닛

파일럿	유닛
웃소&하로	V건담
마벳트	건이지

유닛활용Tips

V건담
웃소의 V건담. 보톰어택이라는 강력한 공격이 있지만 사용하면 분리된 형태가 되어 매우 약해지므로 보스전에 사용하는 것이 적당하다. V건담은 다른 모빌슈츠와 다르게 날 수 있다는 점이 특징. 또한 웃소는 하로가 있기 때문에 정신커맨드를 2인분으로 사용할 수 있다는 것도 상당한 강점으로, V건담이 아닌 다른 것을 타도 마찬가지로 하로를 사용할 수 있다.

순조롭게 적을 물리친 아가마대. 이곳의 공장은 리가 밀리티아의 것이라고 한다. 그들도 에우고와 같이 반 지구연방운동의 스페이스노이드들이 만든 조직으로 V건담은 리가 밀리티아와 아나하임이 공동개발한 기체라는데, V건담은 양산을 목표로 설계된 것이다. 그리고 아까의 적들은 쥬피트리안이라는 집단으로, 모빌슈츠의 핵융합로에 필요한 헬륨3을 목성에서 채취하는 자들을 말하는 것인데, 그들은 스스로가 목성인이라고 생각하며 지구에서의 독립을 목표로 하고 있다. 또한, 그들은 독자적으로 군대를 만들어 지온과 협력체제를 갖추고 있다고 한다.
한편, 카테지나는 아가마대가 전쟁의 불길을 넓혀가고 있다는 충격적인 말을 하며 아가마에서 내린다. 그리고 웃소는 아가마에 남기로 하고 그들과 같이 생활하던 오뎁로, 샤크티 등과는 헤어진다.

12-B 「싸움은 누구를 위해」로

12-A 제 12화 야망의 남자

사피로는 아가마의 전산실에서 이성인 기체의 스펙을 보며 이성인의 기술력에 감탄을 한다. 그리고 그는 앞으로는 약한 자와 어리석은 자는 살아남지 못하고 패배를 맛보며 죽게 될 것이라는 의미심장한 말을 하는데…. 격납고의 모라는 좀 전의 전투로 인해서 랜드 쿠가의 출력이 상당히 떨어져 있기 때문에 빨리 수리하지 않으면 위험할 것이라고 한다. 다시 화면이 바뀌어서 여기는 브릿지. 오카장관으로부터 쟈브로가 티탄즈에게 제압당했다는 충격적인 소식을 듣고 전율하는 아가마의 일행들. 그리고 그들 티탄즈는 쥬피트리안(목성인)과 손을 잡고 있다고 하는 것 같다.

숙련도 시마의 겔구그M을 격추시키면 숙련도 +1
적 증원으로 나오는 건담시작2호기(가토)를 쓰러뜨릴 경우 숙련도 +1(이것은 나중에 건담시작2호기의 입수조건이다)

■입수 아이템

부스터	가토의 건담시작2호기를 격파하면 획득
마그네트 코팅	시마의 겔구그M을 격파하면 획득

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
●출격 유닛: 15기 출격 가능.
●적 유닛: 릭돔 II×5, 겔구그J×3, 즈사 ×3, 자크改×3, 자멜, 드라이센(오우규스트), 겔구그M(시마), 잔지발(마 크베)
●적 증원: 1턴 A지점에서 건담시작2호기(가토) 등장, 적이 모두 철수하면 B지점에서 드래고노사우루스 등장

공략 가토가 잔지발 안으로 이동해버리면 적 유닛 모두가 퇴각하므로 숙련도와 경험치, 자금을 얻기 위하여 아군의 유닛들을 재빨리 적 쪽으로 이동시켜야만 한다. 이것은 스스로 적진 속으로 뛰어드는 꼴이니 상당히 위험한 작전이지만 성공하게 된다면 꽤나 짭짤한 성과를 거둘 수 있다. 필자의 경우 가토의 건담 시작2호기는 부스터와 어포지모터를 달아준 컴바트라V가 날아가서 초전자요요를 이용, 계속 몇 턴간 따라붙으며 해치웠다. 가토를 물리치게 되면 적 유닛 모두 퇴각하므로 여유가 있는 한 많은 유닛을 물리친 후 가토를 물리치도록 하자. 적을 전멸시키면 나오는 드래고노사우르스는 수중전용인 겟타3에게 맡기도록 하자. 드래고노사우르스는 매 턴마다 HP회복을 하므로 빨리 물리쳐야 한다.

▲저것은 전국대회급의 요요솜씨(거짓말)

▲사기급인 괴수의 능력

전투가 끝나면 샤피로가 지구를 배신하고 에어로게이터들에게 붙게 된다. 불행 중 다행으로 그를 따라갔던 사라의 랜드 쿠가는 출력이 떨어져 있어서 샤피로를 따라가지 못한다. 그리고 아가마대의 소년들은 최근 함내의 분위기가 어둡다고 하며 백가지 이야기라도 하면서 분위기를 띄우자고 한다.

- 백가지 이야기에 참가한다.
- 백가지 이야기에 참가하지 않는다.

둘 중 무엇을 선택해도 게임에 주는 영향은 없으니 마음대로 선택하자. 백가지 이야기를 하는 도중, 어쩌다가 현실의 문제에 도착하게 되고, 그것이 참 심각하다는 사실을 상기하게 된다(백가지 이야기를 한 의미가 없잖아!). 그리고 최근 들어서 여러 가지 이상한 일들이 다발적으로 일어난 것에 대하여 토론하게 되고, 하야토는 그것에 대하여 어떻게 생각하냐며 주인공에게 의견을 묻는다.

- 사건의 연관성이 가져온 우연이라고 생각해.
- 어떤 사람이 우연을 가장해서 사건을 일으켰어.
- 이것 또한 게임에 영향을 주지 않는 선택이니 마음대로 선택을.

가라바(에우고의 협력단체)의 하야토 고바야시에게서 연락이 온다. 그는 뭔가 중요한 정보라도 있는 듯 일단 서로 합류를 해서 이야기하자고 한다. 브라이트도 그와 합류를 하기로 결정, 합류 포인트로 향한다.

13-A 「소녀가 본 유성」으로

자브로 루트 B-12 제 12화 싸움은 누구를 위해

웃소는 아가마에 있는 편이 부모를 만날 확률이 높다고 생각하고 아가마에 남는다. 샤크티들과 헤어지고 나서 지온군을 탐지하는데, 지온군은 샤크티들이 간 카사레리아로 향하고 있다. 웃소는 샤크티들을 지키기 위해 혼자 V건담으로 출격한다.

공략 특별한 것은 없이 3턴 째에 등장하는 라칸만 주의하면 되는 곳이다. 라칸은 숲에서 등장하므로 평지로 끌어내서 싸우는 것이 유리하다. 웃소는 초기위치가 위쪽이므로 위쪽의 적들을 상대하는 것이 빠른 클리어 방법이다. V건담만으로는 파워가 약하므로 몇 기를 더 보내고, 집중을 사용해 공격하자.

▲적 증원군 예고 ▲이 녀석만 주의하면 별 문제 없다

■승리 조건: 적의 전멸 (아가마가 온 후)
■패배 조건: 웃소의 격추
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 웃소(V건담)
- ●적 유닛: 리카르(멧체), 리카르(피피니덴), 샷코(루페)
- ●아군 증원: 2턴 째 오른쪽 끝에서 아가마(브라이트) 외 8기
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 드라이센(라칸), 가루스J×4, 즈사×5

전투가 끝나고 샤크티들과 다시 만난 웃소. 그러나 카테지나가 스스로 적에게 가버렸다는 말을 듣고 오델로와 싸운다. 여기에서 '웃소를 나무라다(ウッソをしかる)'와 '웃소를 타이른다(ウッソをなだめる)' 중에서 하나를 선택해야 하는데, 이후의 진행에 큰 도움은 되지 않으므로 어느 것을 선택해도 관계는 없다.
웃소는 주인공의 사정을 알고 자신의 행동이 지나쳤다는 것을 깨닫고 모두에게 사과한다. 그리고 갈곳이 없어진 샤크티들은 아가마에 탑승하게 된다.
전력의 차가 커서 불리한 싸움이 되기 때문에 아무로는 일단 극동지부에 돌아가자고 제안하지만, 브라이트는 그 전에 카라바의 하야토와 접촉하기로 한다.

■입수 아이템

리페어 키트	피피니덴의 리카르 격추
프로펠런트 탱크	멧체의 리카르 격추
초합 아머	라칸의 드라이센을 격추

13-B 「날개를 가진 건담」으로

13-A 제 13화 소녀가 본 유성

운석이 떨어지는 것을 보는 아가마의 일행들. 낭만적으로 감상을 하지만 자세히 보니 그것이 운석이 아니라 인공적으로 만들어진 어떤 것이라고 알아차린다. 뒤이어 아가마의 앞에 연방군특수부대OZ가 나타나는데, OZ소속의 젝스는 아가마대는 너무나도 강력하기 때문에 평화를깨는 네오지온이나 티탄즈처럼 전쟁을 일으키는 존재라고 하며 아가마의 완전무장해체를 요구한다.

젝스를 긍정한다.
젝스를 부정한다.
여기서 '젝스를 긍정한다'를 선택하면 나중에 윙건담제로(히이로)로 톨기스3(젝스)를 쓰러뜨리면 젝스가 동료로 들어온다.

공략 건담 윙 원작의 1화에 해당하는 시나리오 이름이다. 히이로의 윙건담은 조종이 불가한 NPC인데다가 무턱대고 젝스를 향해 돌진하므로 일단 히이로의 이동 범위 중 가장 먼 곳을 듀오로 막아주자. 그러면 히이로는 바다 속으로 들어가서 젝스의 빔 공격에 10의 데미지만 받게 된다. 이런 식으로 한 턴을 벌면 히이로를 죽이지 않은 상태로 젝스를 죽이는 것도 불가능하지 않을지도…(자브로 루트에서는 쉽게 살릴 수 있다). 2턴 째 등장하는 토라스는 이동 후에도 폭넓은 공격을 할 수 있으므로 주의하자. 4턴 째에 등장하는 아무로 선두의 건담팀은 나온 장소의 문제로 인하여 전투에 빠른 참가는 불가능하다. 적을 전멸시킬 때까지 히이로가 살아있다면 전멸 직후 적으로 돌변한다. 그때 듀오로 설득 가능하지만 당장 아군이 되지는 않으므로 설득 후 간단히 물리쳐주도록 하자.

▲회피랑 명중이 빨간 색. 역시 아무로

▲자폭나라 왕자님의 등장

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 건담 데스사이즈(듀오), 윙건담(히이로)
- ●출격 유닛: 아가마와 그 외 8기
- ●적 유닛: 리오×4, 에어리즈×5, 톨기스(젝스)
- ●아군 증원: B지점에서 건담(아무로), V건담(웃소), NT-1알렉스(크리스), 마벳트(건이지)
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 토라스 비행타입 ×4, 에어리즈×5, 토라스 비행타입(노인) 등장

■입수 아이템

조빔 이머	젝스의 톨기스를 파괴하면 획득
고성능레이더	히이로의 윙건담을 파괴하면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
아무로	건담
웃소	V건담
크리스	NT-1알렉스
마벳트	건이지

아무로와 브라이트는 오래간만의 재회에 대단히 기뻐하며 의외로 한때의 적이었던 아무로와 샤아는 별 탈없이 넘어간다. 그날 밤, 듀오는 팀을 잠시 이탈하겠다고 한다. 주인공은 그러한 듀오에게 잘 다녀오라는 인사를 하며 순순히 보내준다. 역시 듀오도 따라 웃으며 브라이트함장에게 말 좀 잘 해달라는 말을 남기고 아가마를 떠난다.

14「아버지와의 약속」으로

13-B 제 13화 날개를 가진 건담

네오지온과 티탄즈는 남 아탈리아 섬에서 투입 전력의 반을 잃고 패배했다. 자미토프와 바스크, 쟈마이칸은 지온과 손을 잡고 연방을 몰아낼 생각만 하고 있는데, 그들은 연방군 극동지부와 트레이즈 크슈리나다의 연방군 특무부대 OZ가 있는 한 자신들이 연방정부를 완전히 장악할 수 없다고 한다. 그러나 남 아탈리아 섬의 SDF를 손에 넣으면 그들은 적이 되지 않는다고 하는데, SDF란 것이 그렇게나 강한 것인가…

한편 아가마에서는 웃소가 V건담의 파일럿으로 정식으로 전투원이 된다. 여기에서 주인공은 아무로에게 건담(ガンダムの話を聞く)과 뉴타입에(ニュータイプの話を聞く)대한 이야기를 들을 수 있다. 스토리상 큰 관계는 없으므로 듣고 싶은 것을 선택하자.

카라바의 하야토와 통신이 연결된다. 그는 네오지온에 의해 괴멸상태가 된 오스트레일리아 대륙에서 연방군의 잔여병력을 수용했다고 하며, 남 아탈리아 섬에서는 네오지온군이 그곳의 군에게 반격을 받아 일시적으로 철수했다고 한다.

하야토와 합류하기 위해 미국의 서해안으로 가는 도중 대기권에서부터 무엇인가가 낙하한다. 아마도 모빌슈츠인 듯한데, 혼자서 대기권 돌입이 가능한 모빌슈츠라는 말을 들은 듀오는 그것이 다른 콜로니에서 보내진 건담이라고 추측한다. 그런 와중에 아가마의 앞에 OZ의 모빌슈츠 부대가 나타난다.

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
코우	건담 시작1호기	시노부	이글파이터
버닝	짐 커스텀	료	빅모스
몬시아	짐 커스텀	사라	랜드쿠가
키스	짐캐논Ⅱ	마사토	랜드라이거

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸 (적 전멸 후)
■승리 조건: 히이로를 격추 (히이로 격추 후)
■승리 조건: 적의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 건담 데스사이즈(듀오), 아가마(브라이트) 외 6기
- ●아군(조작 불능): 윙건담(히이로)
- ●아군 증원: 에어로게이터가 등장한 다음턴에 B지점에서 건담 시작1호기(코우), 짐 캐논Ⅱ(키스), 짐 커스텀×2(버닝, 몬시아), 이글파이터(시노부), 빅모스(료), 랜드 쿠가(사라), 랜드 라이거(마사토)
- ●적 유닛: 톨기스(젝스), 토러스 비행형태(노인), 리오×2, 에어리즈×2
- ●적 증원: 모든 적을 격추 후 A지점에서 하비쿠쿠(비렛타), 메기로드×6, 제카리아×5

■입수 아이템

프로펠란트 탱크S	히이로의 윙건담을 격추
부스터	젝스의 톨기스를 격추
아포지모터	비렛타의 하비쿠쿠를 격추

공략 시작 전에 젝스가 OZ에 항복하라고 하는데, 이때 주인공이 젝스의 말에 긍정하거나 부정하는 것을 선택한다. 무엇을 선택하든지 이곳에서의 결과는 같지만, 나중에 젝스를 사용하고 싶다면 여기서는 긍정하는 것을 선택하자.

이번 화는 매우 까다롭다. 젝스는 히이로를 노리는데, 히이로는 두 대 맞으면 죽는 주제에 돌격만을 하기 때문이다. 히이로를 살리는 것을 포기한다면 어렵지 않게 클리어할 수 있지만, 히이로를 살리고 싶다면 일단 히이로의 진로 방향에 아군 유닛을 배치하자. 그러면 히이로가 바다로 들어가는데, 이때 젝스에게 공격받아도 데미지는 10밖에 되지 않는다. 젝스를 제외하면 적의 수도 적고 그다지 강력하지도 않기 때문에, 3턴 안에 젝스를 격추하면 히이로를 살리는 것은 거의 성공한 것이나 다름이 없다. 젝스는 HP와 회피율이 높은데다가 공중에 떠있으므로 컴바트라, 마징가, 겟타로 필중을 써서 공격하자. G-3건담을 입수했다면 조금 더 쉬워질 것이다.

적이 전멸하면 히이로가 적이 되어 공격해오는데, 이때 듀오로 설득할 수 있다. 역시 설득해도 싸우게 되는 것은 같지만, 싸우더라도 설득하고 싸우자.

히이로마저 격추하면 에어로게이터가 나타난다. 이들의 보스인 비렛타는 공격해오지 않고, 다른 적들은 아가마를 노리고 접근해 온다. 메기로드들은 브라이트로 격추해 레벨을 올리고(13까지는 올려두자) 나머지 적들은 다른 유닛들로 상대하자. 비렛타는 어느정도 데미지를 입으면 퇴각한다. 위쪽에 등장하는 원군이 있으므로, 젝스와 히이로에게 공격받아 HP가 많이 줄었어도 에어로게이터들을 쉽게 이길 수 있다(건물 위에서 싸우는 것은 기본이다).

▲시작시의 위치도 중요

▲신자폭전기 건담W이라고 하면 어떨까

▲물 속에 있으면 빔 계열 공격은 모두 10

▲에어로게이터의 비렛타

숙련도 비렛타의 하바쿠쿠를 격추하면 숙련도가 1 오른다. 비렛타는 HP가 낮아지면 퇴각하는데, 숙련도가 높다면 HP의 30%인 3000정도가 되면 퇴각하고, 낮다면 70%에서 퇴각한다(빈익빈 부익부라는 것인가). 컴바트라의 초전자스핀 등의 강한 공격을 이용해 4000정도에서 한 번에 격추하자.

누구에게 격추되든 히이로의 윙건담은 격추되어 히이로는 해안가에서 정신을 잃고 쓰러져 있다(건담W 1화의 장면이지만 앞뒤가 맞지 않는다. 젝스와 싸울 때 "결판을 내자. 히이로"라는 말까지 하니까…). 그를 발견한 리리나는 구급차를 부르지만 히이로는 자신의 얼굴을 본 리리나를 향해 총을 쏜다. 그러나 어떤 이유에서인지 리리나를 죽이지 못하고(원작을 알고있는 사람이면 뒤죽박죽이라는 것을 알 수 있다) 도망간다.

▲그래도 유명대사는 다 나온다

트리톤 기지에서 핵탄두를 장비한 건담 시작2호기가 네오지온의 아나벨 가토에게 빼앗겼다고 한다. 버닝대위들은 그것을 되찾는 임무를 갖고 있는데, 하야토는 이들이 아가마와 동행하는 것이 어떻겠냐고 한다. 그들이 있다면 아가마도 대의명분을 가질 수 있고, 전력도 늘어나기 때문에 별 이의 없이 동행하게 된다. 또한, 수전기대도 극동지부에 갈 때까지 아가마와 동행하는 것으로 결정한다.

하야토는 카라바와 에우고가 대의명분을 갖기 위해서는 피스크래프트 왕가의 인물이 필요하다며 그들을 찾기 위해 따로 행동한다.

한편, 듀오는 아가마가 콜로니의 적은 아니라는 것을 알았다며 다른 임무를 수행하기 위해 떠나버린다. 다음에 만날 때는 적일지도 모른다며…

14 「아버지와의 약속」으로

14 제 14화 아버지와의 약속

한편 극동지부에서는 엑스퍼트들이 와서 재회를 즐기고 있는 중이였다. 에리박사와 오학인은 2000년 전 중국의 초과학의 결정체인 용와 호랑이에 대하여 이야기를 하고 앞으로 그것을 쓸 수 있을 것이냐에 대한 이야기를 한다. 잠시 그렇게 대화를 하고 있노라니 적이 쳐들어오는데 극동지부에서는 제간을 내보내서 막아보려 하지만, 적은 BF단의 십걸집중 하나인 충격의 알베르트, 인간이라고는 하지만 제간 따위가 막을 수 있는 상대가 아니었다. 자이언트로보가 도착하기 전, 긴레이는 어떻게 해서든 긴레이로보 타입-1을 타고 알베르트를 막아보려 하지만, 역시나 무리였다. 때마침 신행태보 다이소의 등장으로 인하여 알베르트는 퇴각하지만 그의 부하 이완은 퇴각하지 않은 채 자신의 애기인 우라에누스를 타고 나온다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸 3. 적 유닛의 극동지부에 침입

등장유닛
- ●아군 출격: 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 타입-1(긴레이)
- ●적 유닛: 우라에누스(이완)
- ●아군 증원: 2턴 째 B지점에서 라이딘(아키라), 브루거(진구지), 브루거(레이) 등장, 적의 증원 후 E지점에서 아가마대 등장, 6기 출격 가능.
- ●적 증원: 1턴 째 A지점에서 유신룡 효×2, 유신룡 효(Q보스) 등장, 적을 전멸시키면 C지점과 D지점에서 센론건담(우페이), 건담샌드록(카토르) 등장

공략 처음부터 배치되어 있는 우라에누스는 문제가 되지 않는다. 적의 턴에 등장하는 유신룡 효… 또한 문제가 되지 않지만 이들을 5턴 안에 물리쳐야 숙련도가 오른다는 문제가 있다. 라이딘을 재빨리 유신룡들의 근처로 다가가게 한 후 공격하여 빨리 물리칠 수 있도록 하자. BF단의 유닛들을 물리치고 나면 등장하는 윙건담 패거리 2인조는 상당히 운동성이 좋으므로 필중을 건 슈퍼로봇으로 한번에 물리치는 것이 좋다.

▲신행태보 다이소, 그는 멋지다!

▲류파동방불……이 아니라 엉덩이 헤어의 알베르트

유닛활용Tips

라이딘

등장한 것은 꽤 오래 전의 일이지만 정식으로 동료가 되는 것은 이번 시나리오부터이므로 지금에서야 소개하게 된다. EN 소비도 적고 유용한 무기도 많고 사정거리도 긴 편이라 자주 쓰이게 되지만, 후반부로 갈수록 화력부족 문제로 인해 그다지 많이는 사용할 수 없는 기체다. 나중에 새로운 무기가 추가되긴 하지만… 역시 약간은 무리가 아닐까 싶다. 대 보스전용으로 쓰기는 애매하고 주로 중간보스급의 유닛을 처리하는데 이용하게 된다.

자이언트로보

역시 라이딘처럼 등장한 것은 꽤 오래 전의 일이지만 정식동료는 이제서야 된 것이다. 기력이 130만 되면 아무런 조건 없이 사용 가능한 전력펀치는 상당히 훌륭한 필살기이다. 자이언트로보 자체의 스펙도 상당히 괜찮은 편이므로 중후반까지는 무리없이 사용할 수 있다(이 말인즉 후반은 조금 힘들다는 뜻…). 기본 무기인 펀치와 기력제한이 있는 무기들을 조금씩 개조해주면 유용히 사용할 수 있다.

■입수 아이템

바이오센서	이완의 우라에누스를 격파하면 획득

■신유닛

아키라	라이딘
진구지	브루거
레이	브루거
다이사쿠	자이언트로보
겐레이	겐레이로보 타입-1

숙련도 BF단의 유닛들을 5턴 안에 전멸시키면 숙련도가 +1

점점 세력을 넓혀나가는 티탄즈와 네오지온. 네오지온은 남 아탈리아 섬을 다시 한번 습격한다고 하는데, 건담 시작2호기는 그 때를 위한 포석이라고 한다. 그러한 그들에게 제대로 대항하기 위해 아가마대도 정식으로 극동지부에 소속된다. 이제부터의 아가마대의 정식부대명칭은 연방군극동지부소속 제13외부독립부대 론드벨. 이제부터 아가마대가 아닌 론드벨의 시대인 것이다.

15「사도, 습격」으로

15 제 15화 사도, 습격

사라의 배신사건은 의외로 잘 넘어가게 된다. 만약 거기서 사라의 죄를 따져서 벌을 주거나 군인자격을 박탈한다면 수전기대는 출격불가능. 자고로 수전기대는 4명이 한마음이 되서 싸우는 것이다. 그러한 연유로 인하여 사라의 징계는 쉽게 풀리게 된다. 사라의 건을 해결하고 안심하고 있노라니 이번엔 또 광자력 연구소에서는 하늘을 나는 기계수가 나타나서 상당히 애를 먹고 있다며 빨리 코우지를 보내달라고 한다. 그래서 코우지는 광자력 연구소로 가… 기도 전에 적이 출연한다. 적은 「사도」라고 부르는 녀석인데 최악의 경우엔 론드벨도 출격해야 할지도 모르니 준비하고 있으라고 한다. 제 2 동경시의 네르프 본부에서는 사도에 대항하기 위해 에반겔리온이라는 인조인간을 내보낸다(이 것은 에반겔리온 원작 1화에 대항하는 시나리오).

■승리조건: 3턴간 알베르트가 살아남는 것 → 제 3사도 사키엘의 격추로 바뀜
■패배조건: 알베르트의 패배 → 1. 레이의 격추 2. 에바영호기의 EN고갈로 바뀜 → 3. 모함의 격추 4. 아군의 전멸 두 가지가 추가됨

출격 유닛 ●아군 출격: 충격의 알베르트
●적 유닛: 제 3 사도 사키엘
●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 에반겔리온 영호기(레이) 등장. 4턴 째 B지점에서 론드벨 등장. 겟타로보(료마), 라이딘(아키라), 컴바트라V(효마)는 강제출격. 9기 추가 출격 가능.

공략 알베르트는 사도에게 데미지를 주지 못하며(AT필드 때문) 사도는 알베르트를 맞추지 못한다. 그러한 헛수고를 반복하고 있다보면 3턴 째 에반겔리온 영호기가 나와서 알베르트는 퇴각한다. 그러나 영호기가 왔다고는 하지만 사도와 영호기 역시 AT필드 때문에 서로 데미지를 주지 못한다. 다음 턴에 론드벨이 등장하니 헛수고는 하지 않도록 하자. 론드벨 출격인물 전원의 기력이 120으로 시작하니 웃으면서 사도에게 필살기를 먹여주자. 5턴째가 되면 영호기는 퇴각한다

▲안경이 상당히 번쩍번쩍. 거슬려…

▲사도와 함께 춤을

숙련도 맵 개시전 브라이트의 선택문중
지금 당장 출격한다.
명령이 떨어지면, 출격한다.
두가지중에 '명령이 떨어지면 출격한다' 를 선택시 숙련도가 +1

슈퍼로봇들의 활약으로 인하여 사도를 물리치기는 하지만, 사도는 신속히 재생을 하여 부활하게 된다. 전래에 없는 일을 당해 당황한 론드벨은 일단 자리에서 퇴각하기로 한다.

16「포효, 에바초호기」로

16 제 16화 포효, 에바초호기

네르프 본부를 알아낸 사도는 제2신동경시의 지하에 존재하는 지오 프론트 내부로 침입하기 위해 공격을 하고 있었다. 이 것을 막기 위하여 네르프에서는 신지라는 소년을 데려와서 에반겔리온 초호기에 타게 하려 하지만… 소심하며 심약한 신지로서는 쉽게 에바에 타려고 하지 않는다.

네르프 본부를 알아낸 사도는 제2신동경시의 지하에 존재하는 지오 프론트 내부로 침입하기 위해 공격을 하고 있었다. 이 것을 막기 위하여 네르프에서는 신지라는 소년을 데려와서 에반겔리온 초호기에 타게 하려 하지만… 소심하며 심약한 신지로서는 쉽게 에바에 타려고 하지 않는다.

공략 에바초호기에 탄다는 선택을 했다면 신지 등장시 기력이 50밖에 안되므로 절대 이길 수 없다. 이렇게 되면 방법은 딱 하나. 초호기의 HP를 사도에 의해 일부러 격추당하여 폭주상태로 만드는 것이다. 폭주한 상태가 되면 보통의 폭주공격 한방으로 사도를 저 세상에 보낼 수 있다.

등장유닛
- ●아군 출격: 에바초호기(신지), 아가마(브라이트)
- ●적 유닛: 제 3 사도 사키엘(사키엘)

▲에바앞의 2인

▲초호기, 발진!

▲카오

▲제레의 위원들

제레라는 단체는 자신들끼리 인류보완계획이라는 것에 대한 이야기를 나눈다. 한 편 겐도와 후유츠키는 독일에서 오는 서드칠드런의 일도 자신의 계획대로 순조롭게 되어가고 있다고 하는데… 아직까지 이 제레와 겐도에 대해서는 수수께끼만이 있을 뿐이다.

17「GR대GR2」로

17 제 17화 GR대GR2

극동지부에서는 네르프에서 사도를 물리쳤다는 소식을 듣고 안심하는 오카장관을 볼 수 있다. 하지만 거기에 찬물이라도 끼얹듯 티탄즈로부터 통신이 들어오는데 통신을 신청한 자는 티탄즈의 바스크 옴이며 그는 론드벨이라는 부대를 만든 것은 오카장관의 반역행위라느니 어쩌느니 불편한 심정을 말한다. 그에 오카장관은 론드벨의 존재가치는 네오지온을 물리치기 위한 특수부대라고 하며 바스크 옴을 할 말없게 만든다. 그리고 다시 화면이 바뀌어 론드벨의 일원들은 사도의 정체에 대한 많은 이야기를 나누지만, 별다른 수확은 없었다. 잠시 후 그들은 어디론가 가고 있는 BF단의 로봇을 감지하게 되고 출격신청을 하려고 하지만, 그 중에서도 다이사쿠는 출격명령같은 걸 기다릴 시간이 없다고 하면서 무단으로 자이언트로보를 데리고 혼자 출격한다.

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 자이언트로보의 격추

공략 처음부터 나와있는 GR2는 자이언트로보 하나만으로 물리치기엔 많은 무리가 따른다. 그러므로 론드벨이 등장할 때까지 북쪽으로 도망가면서 시간을 벌도록 하자. 론드벨이 등장한 이후론 쉽게 진행이 가능하다. 일단 GR2는 죽이지 말고 자이언트로보 옆에 회복유니트를 하나 붙여준 후 자이언트로보의 회피 연습이나 해보자(회피를 많이 하면 경험치가 쌓여서 레벨업 한다 - 거짓말). 또, 적들은 거의 모두 마징가만 노리므로 마징가 옆에서 사야카를 붙여주고 방어를 연습하자(방어연습하면 레벨업…앗, 돌 날아온다…). 바다에 있는 그롯삼X2는 겟타3를 이용하도록 하고, 그시오스β III는 해안에서 기다리다가 일격을 먹여주자. 그리고 마지막으로 기력이 올라간 컴바트라와 라이딘을 이용하여 미케로스와 그루를 물리치도록 하자.

등장유닛
- ●아군 출격: 자이언트로보(다이사쿠)
- ●적 유닛: GR2(세르반테스)
- ●아군 증원: 3턴 째 B지점에서 론드벨 등장. 마징가Z(코우지), 긴레이로보 타입-1(긴레이) 는 강제 출격. 15기 추가 출격 가능
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 그롯삼X2×3, 그시오스β III×5, 미케로스(고곤) 등장. 4턴 째 C지점에서 바드×7, 그루(브로켄) 등장

▲로보트킹을 아십니까?

▲만능요새 미케로스. 모씨는 관능요새 미케로스라고 부른다

▲이것은 전력펀치

결과적으로 BF단의 로봇의 행패(?)를 미리 예방하긴 했지만 무단으로 출격한 다이사쿠의 죄는 그냥 넘길수 없다면서 코우지가 다이사쿠를 심하게 밀어붙인다. 아무래도 자신의 유닛인 마징가Z는 하늘을 날 수 없다는 컴플렉스가 발동한 듯…. 코우지 자신도 다이사쿠에게 너무 심하다고 생각하고 화해하길 바라는데 운좋게도 크리스와 샤크티가 만든 케이크를 계기로 다시 사이가 좋아지게 된다(매우 빨리 화해하는 두사람…). 그리고 DC본부의 슈우는 전투가 점점 심해지고 있는 론드벨에게 협력을 약속한다. 또 한 오카장관에게 헨켄의 부대가 론드벨용으로 새로운 병기를 보급하기로 했다는 소식이 전달된다.

■입수 아이템

초합금Z	브로켄의 그루를 격파하면 획득
고성능조준기	고곤의 미케로스를 격파하면 획득
메가부스터	세르반테스의 GR2를 물리치면 획득

숙련도 고곤의 미케로스를 격추시키면 숙련도가 +1. 미케로스보다 GR2를 먼저 물리친다면 미케로스는 퇴각하므로 주의.

클리어 후 슈퍼계라면 18-S「붉은번개 하늘을 나는 마징가」로, 리얼계라면 18-R「제타의 고동」으로

18-S 제 18화 붉은 번개 하늘을 나는 마징가

Dr. 헬은 드디어 하늘을 나는 기계수 제노사이더F9를 완성시킨다. 마징가Z가 하늘을 날지 못한다는 약점을 철저히 이용한 생각인 듯 마징가Z가 하늘을 날기 전에 제노사이더F9로 반드시 없애버리겠다는 다짐을 한다. 그러한 Dr. 헬의 생각을 아는듯 광자력 연구소에서는 마징가Z의 비행이 가능하게 만들어주는 파워업 파츠, 제트스크랜더가 완성직전에 있다고 한다. 제트스크랜더는 아직 완성되지 않았지만, 제트파일더와 다이아난A는 완성되어서 가동테스트를 하게 된다. 가동테스트를 마치고 광자력연구소에 기체를 격납하려는 순간, 기계수 군단이 등장한다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 아군의 전멸 → 코우지의 격추로 바뀜

공략 처음부터 나와있는 다브라스M2와 가라다K7은 이동을 하지 않는다. 이 두 기계수를 물리치면 또다시 두마리의 기계수가 등장하는데 이놈들을 물리치면 연구소의 사방팔방에 적의 원군이배치된다. 이에 따라 보스는 목숨을 각오하고 보스보롯으로 자폭, 바드 4마리를 처리하는 이벤트를 볼 수 있다. 아군증원이 들어온 2턴 후, 마징가Z는 제트스크랜더와 도킹하여 하늘을 나를 수 있게 되니 그 때부터 마음껏 적을 물리치도록 하자.

▲목은 가지고 다니라고 있는 법

▲장거한 박사

등장유닛
●아군 출격: 마징가Z(코우지)
●적 유닛: 다브라스M2, 가라다K7
●아군 증원: 적의 두 번째 증원과 동시에 F지점에서 그룬거스크 이식(주인공), 다이아난A(사야카) 등장, 그 다음 턴 G지점에서 R-1(류세이), R-2(라이) 등장
●적 증원: 적을 전멸시키면 A지점에서 아부도라U6, 제노바M9 등장, 또 전멸시키면 B지점과 C지점, D지점, E지점에서 에서 제노사이더M9×4, 바드 ×4, 그루(아슈라) 등장, 곧이어 마징가의 사방을 둘러쌓으며 제노사이더M9 ×4 등장

■신유닛

파일럿	유닛
류세이	R-1
사야카	다이아난A

숙련도 고곤의 미케로스를 격추시키면 숙련도가 +1. 미케로스보다 GR2를 먼저 물리친다면 미케로스는 퇴각하므로 주의.

특공으로 인하여 죽은 줄로만 알았던 보스는 사실 살아있었다. 보스보롯이 터지기 직전 탈출에 성공했다고 하는데… 참 목숨 줄도 길다. 기체가 파워업을 하는 것은 로봇애니메이션의 법칙이라고 믿고 있는 류세이. 코우지를 축하해준다. 이후, 주인공이 류세이에게 질문을 하는 대목에서

• SRX계획에 대하여 묻는다.
• 잉그램에 대하여 묻는다.

어떤 것을 선택해도 게임엔 '전혀' 지장이 없으므로 원하는 것을 선택하도록 하자.

유닛활용Tips

R-1
류세이에게 갓츠와 염동력이 있다고는 하지만 아직은 약하다. 기체에 돈을 쏟기보다는 강화파츠를 이용하도록 하자. 무기는 G리볼버와 T-LINK너클 정도만 개조해주면 생각외로 유용히 사용할 수 있다. 나중을 위해서 류세이는 꼭 키워놓는 것이 좋으므로 R-1엔 어느정도 신경을 쓰도록.

숙련도 맵 개시 전 모리모리박사가 그룬거스트 이식의 정비를 한다고 묻는 선택지에서
그룬거스트 이식의 정비를 부탁한다.
그룬거스트 이식의 정비를 거절한다.
'그룬거스트 이식의 정비를 부탁한다'를 선택하면 숙련도가 +1

19-S「격돌! 겟타로보 VS 겟타로보G」로

18-R 제 18화 제타의 고동

헨켄의 화이트 베이스는 이미 지구에 강하해 네오지온이나 티탄즈와의 접촉 없이 순조롭게 극동지부에 도착했다. 헨켄은 Z건담과 건담MK-Ⅱ의 지원 전투기가 완성되었다며 카미유와 에마를 찾는다(사실 에마에게는 다른 목적이 있다). Z건담을 받으러 간 카미유는 그곳에서 화를 만나는데, 화는 에우고에 들어가 파일럿의 훈련을 받고 있다고 한다. 화는 반대하는 카미유와 말다툼을 하는데, 이때 적들이 습격해 온다.

공략 마라사이들은 그다지 신경쓸것도 없는 적이지만, 앗시마는 공중에 떠있기 때문에 매우 귀찮은 상대가 된다. R-1과 Z건담의 주요무기인 G리볼버와 빔라이플, 하이퍼메가런처는 변형상태에서도 사용할 수 있으므로, 이쪽도 공중에서 상대해주자. 카미유의 집중을 잘 사용하면 전혀 맞지 않는 것도 가능하다. 적들 중에서 로자미아는 카미유와 전투하면 대화를 하는데, 나중에 설득하기 위해서는 카미유로 전투를 해야 한다. 적의 원군으로 등장하는 트로와는 이동하지 않으며 다른 모든 적들을 격추하거나 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴각하는데, 숲에 있으므로 집중이나 필중을 써서 격추하자. 아가마 등장 후에는 별다른 어려운 점 없이 승리할 수 있다.

▲이 대사도 원작에 있다

숙련도 시작 전에 적들이 습격해 왔을 때 화가 출격하겠다고 하는데, 이때 화를 출격시키면(ファを出撃させる) 에마가 슈퍼건담으로 출격한다. 출격시키지 않으면(ファを出撃させない) 숙련도가 올라가지만 슈퍼건담은 커녕 건담MK-Ⅱ도 출격하지 않는다. 하지만 출격시키지 않으면 나중에 ZⅡ를 얻을 수 있다. 또한, 3턴 째 적의 원군으로 등장하는 트로와를 격추하면 숙련도가 1 올라가 여기에서는 총 +2

헨켄에 의하면 우주에서는 네오지온이 점점 세력을 넓혀가고 있다고 한다. 네오지온과 에우고, 리가 밀리티아의 전투가 벌어지고 있다는데, 쥬피트리안과 크로스본 뱅가드가 지온에 협력하고 있기 때문에 에우고측이 불리하다고 한다. 크로스본 뱅가드는 코스모 귀족주의를 주장하는 조직이다. 그리고 쥬피트리안은 이제 어스노이드와 스페이스노이드의 양자에서 벗어난 제3자의 입장에 있으며, 론드벨의 적은 그들일지도 모른다고 한다.
또한, 클리어 후 류세이에게 SRX의 계획에 대해서, 또는 잉그램에 대해서 들을 수 있다. 달라지는 것은 없으므로 마음에 드는 것을 선택하자.

슈퍼건담
건담MK-Ⅱ와 G디펜서가 합체하는 슈퍼건담. 공격력이 크게 향상된 것은 아니지만, 무기의 탄수가 넉넉해졌고, 날아다닌다는 점이 장점. 또한, 2명이 탑승하기 때문에 정신커맨드도 두 명의 것을 모두 사용할 수 있다. 직접적으로 능력치가 반영되는 것은 건담MK-Ⅱ측의 파일럿이므로 G디펜서에 레벨을 올릴 캐릭터를 태우고 건담MK-Ⅱ에 능력치가 높은 캐릭터를 태우면 레벨이 낮은 캐릭터의 레벨을 올리기도 쉽다.

■승리 조건: 티탄즈 부대의 전멸
■패배 조건: 아가마 또는 화이트 베이스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 화이트 베이스(헨켄), Z건담(카미유), 리 가즈이(케라), 슈퍼건담(에마)
●적 유닛: 앗시마(브란), 아우돔라(벤), 갸프란(로자미아), 앗시마×7, 마라사이×8
●아군 증원: 4턴 째 B지점에서 R-1(류세이), 5턴 째 C지점에서 아가마(브라이트) 외 8기
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 건담 헤비암즈(트로와)

화를 출격시키지 않았다면 에마의 슈퍼건담이 없는 대신 류세이의 R-1이 4턴 째가 아닌 2턴 째에 D지점에서 원군으로 등장하며, 티탄즈 병사의 앗시마도 5기밖에 나오지 않는다.

■입수 아이템

바이오센서	로자미아의 갸프란을 격추
하이브리드 아머	브란의 앗시마를 격추
리페어 키트S	트로와의 건담 헤비암즈를 격추

■신유닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
케라	제간	화	G디펜서(슈퍼건담)
-	리 가즈이(BWS)	-	백식改
-	리 가즈이	-	Z건담

유닛활용Tips

Z건담
전투기 형태로 변형할 수 있는 Z건담. 변형 후에는 이동력이 8이 되며 운동성이 약간 늘어난다. 지상전에서는 공중에 있는 편이 유리한데, 변형해도 주무기인 빔라이플을 사용할 수 있으므로 변형상태로만 사용하는 것도 좋다. 다만 빔라이플의 거리가 6으로 기존(?)의 빔라이플에 비해 범위가 넓지만, 대신 이동후에 사용할 수 없다는 단점이 있다. 하이퍼메가런처는 매우 강력한데, EN을 30이나 소모하므로 Z건담의 EN을 어느 정도 개조해두자.

19-R 「제 2차 직상 회전」으로

19-S 제 19화 격돌! 겟타로보 vs 겟타로보G

여기는 신 사오토메 연구소. 겟타팀이 론드벨로 가있는 동안 테스라 라이히 연구소에서 온 잭과 메리 덕분에 상당히 시끄러운 분위기가 되어 있었다. 분위기와는 관계없이 겟타드래곤이 두 대 완성되어 있는데, 하나는 보통의 겟타G이며 하나는 프로토타입의 겟타드래곤이라고 한다. 그리고 또 하나, 겟타 파일럿 예정자인 벤케이는 대뜸 무사시를 보자마자 선배라고 부르지만, 거기에 자신의 자리가 위협당한다고 느낀 무사시는 벤케이에게 매정하게 군다. 그리고 잠시 후, 겟타드래곤을 탈취 당한다.

■입수 아이템

마그네트 코팅	고곤의 미케로스를 격파하면 획득
부스터	브로켄의 그루를 격파하면 획득

■신유닛

료마	겟타드래곤
하야토	겟타라이거
벤케이	겟타포세이돈
잭킹	텍사스맥
아무로	리가즈이
백식개	크와트로
카미유	Z건담

공략 무사시의 겟타1로 브로켄의 겟타드래곤을 한 번 공격하면 무사시 자폭 이벤트가 자동 진행된다. 이 이벤트 후 새로운 겟트머신들이 출격가능. 겟트머신 합체테스트와 함께 연구소로 떨어지는 미사일들을 모두 처리하는 동영상이 나온다. 이벤트 후 등장하는 텍사스맥은 의외로 대단히 강하니 조금만 신중하게 플레이한다면 적의 송사리들은 충분히 물리칠 수 있다. 그리고 그 다음 턴에 등장하는 주인공일행은 연구소를 적의 마수로부터 지키는데 충분한 전력이므로 연구소를 지키면서 적들을 물리치도록 하자. 이 전투의 가장 난적인 다이와 미케로스는 기력이 올라간 겟타드래곤과 그룬거스트 이식, R-1을 이용하면 간단히 물리칠 수 있다. 적을 전멸시키면 등장하는 용왕기와 호왕기는 상당히 강한데다가 어느정도 데미지를 받으면 도망치므로 애초에 이녀석들은 안 건드리는 것이 좋다. 브로켄백작의 그루를 물리치는 것만으로 클리어 할 수 있으므로 이녀석에게 마지막 힘을 다 쏟아 붓도록 하자.

▲카우보이 비밥 22화에 등장하는 캐릭터(거짓말)

▲벤케이의 등장. 무사시의 입장은?

▲새로운 겟타의 위력을 보아라!

▲겟타포세이돈의 대설산떨구기. 흉악하다

방금 전의 자폭으로 인하여 죽은 것으로 알고 있던 무사시는 사실 살아있었다. 자폭하는 순간 어떤 이유인지는 몰라도 합체가 풀려서, 그가 타고있던 이글호가 폭발 밖으로 튕겨져 나갔다는 것이다. 목숨은 겨우 건지긴 했으나 꽤나 심하게 다친 관계로, 오랜 시간동안 병원에서 살아야만 한다는 것이다(원작을 무시하는 순간). 그리고 화면 바뀌어서 류세이와 주인공이 아까 등장했던 용왕기와 호왕기에 대해 이야기를 나누는 것을 볼 수 있다. 어쨌든 기체의 파워 업이라는 목적을 달성했으니 론드벨과 합류하기 위하여 제2신동경시 네르프로 가기로 한다.

■승리조건: 적의 전멸 → 적을 전멸시킨 후 그루의 격추로 바뀜
■패배조건: 1.적 유닛이 신 사오토메연구소에 잠입. 2. 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 겟타1(무사시)
●적 유닛: 그시오스βⅢ×3, 다이, 양산형 겟타드래곤(브로켄), 미케로스(고곤)
●아군증원: 적 증원과 함께 신 사오토메연구소 위에서 텍사스맥(잭) 등장, 그 다음턴 A지점에서 R-1(류세이), 그룬거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지), 다이아난A(사야카), 보스보롯(보스) 등장
●적 증원: 겟트머신 출격후 신 사오토메연구소를 둘러싸며 자이×4, 바드×4, 즈×4, 사키×3 가 등장, 적을 전멸시키면 B지점에서 용왕기, 호왕기, 그루(브로켄) 등장

유닛활용Tips

겟타G
팀 내 에이스가 될 수 있는 유닛이 드디어 나왔다. 겟타로보와 같이 변형을 하여서 단점을 보완할 수 있다는 겟타만의 특징은 여전하며, 겟타드래곤은 샤인 스파크라는 대보스용 결전병기를 소유하고 있으므로 과거의 겟타로보보다 훨씬 넓은 용도로 사용할 수 있다. 개조를 해줄 때에는 장갑을 중심으로 운동성과 무기를 개조해주는 것이 좋다. 겟타포세이돈의 대설산떨구기는 여전히 EN을 소비하지 않는 강력한 무기이므로 지상에 있는 유닛들을 처리할 때 사용하도록 하자.

20「결전, 제 2 신동경시」로

19-R 제 19화 제 2차 직상 회전

네르프에서 훈련을 받고있는 신지. 이 부분은 원작과 같은 내용으로, 신지의 학교생활에 대한 이야기를 한다. 그리고 또 한 명의 전학생에 대한 이야기를 하는데, 그는 상세한 것은 조사중이지만 네르프를 조사하기 위해 잠입한 것만은 확실하다고 한다. 그 전학생의 이름은 히이로 유이(플레이어에게 있어서는 조사고 뭐고 필요 없는 것이 아닐까).
학교에서도 2명의 전학생들이 화제가 되고 있다. 그 2명중 1명이 에바의 파일럿이라던가…. 사도와의 싸움으로 자신의 여동생이 다쳤다는 토우지는 그 전학생을 만나는데, 처음 만난 것은 히이로(운이 없군). 로봇의 파일럿이냐는 질문에 대답하지 않자 힘으로라도 말하게 하려고 하지만, 도리어 히이로에게 맞는다. 그런 행동에 토우지는 로봇의 파일럿이 히이로라고 생각해 버리고… 켄스케는 히이로를 보고 아야나미 레이와 분위기가 비슷하다고 느낀다. 이때 난데없이 교문앞에 리리나가 나타나서 히이로를 찾는다(이는 건담W 원작에 있는 장면). 한편, 히이로는 어디론가 연락을 하는데, 네르프는 사도라고 하는 정체불명의 적을 파괴하기 위해 인형병기(에바)를 비밀리에 개발했고, 그들은 단순한 연구기관이 아닌 군사조직적인 측면을 갖고있다고 한다. 그리고 극동지구의 연구시설 중 가장 위험성이 높다고 하며, 에바의 파일럿을 조사하겠다고 하는데, 이때 리리나때와 마찬가지로 난데없이 레이가 나타나지만 별 문제 없이 넘어간다(……).
토우지일당은 또 한 명의 전학생인 신지와 만난다(이제야 원작대로 나가는군).
에바의 파일럿이라는 말을 듣자마자 신지를 때리는 토우지. 신지는 토우지가 자신을 때리는 것으로 화가 풀린다면 계속 때리라고 하고, 그 말을 들은 토우지는 더 화를 낸다. 이때 어디에나 난데없이 등장하는(…)레이가 나타나 비상소집이라며 신지를 부른다. 사도가 나타난 것이다.

숙련도 시작 전에 론드벨에 구원요청을 한다(ロンド=ベル隊に救援を要請する)와 구원요청을 하지 않는다(ロンド=ベル隊に救援を要請しない)중 하나를 선택한다. 구원요청을 하지 않으면 겟타팀과 마징가가 원군으로 등장하며, 숙련도가 1 오른다. 또한 구원요청을 하지 않으면 히이로가 이번 화에 한해서 아군이 된다. 그리고 선택에 따라 에바초호기와 적들의 배치가 약간 다르게 된다(구원요청을 하지 않으면 거리가 가깝다).

■입수 아이템

프로페란트 탱크	카크리콘의 바이아란을 격추
마그네트 코팅	제리드의 바이아란을 격추

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
벤케이	포세이돈호	-	마징가Z(제트 스크랜더)
-	라이가호	-	다이아난A
-	드래곤호	잭, 메리	텍사스맥

■승리 조건: 제 4 사도 사무셀을 격추
■패배 조건: 신지 또는 히이로의 격추, (론드벨 등장 후)모함의 격추

등장유닛 (구원요청을 했을 경우)
- ●아군 출격: 에바초호기(신지)
- ●적 유닛: 바이아란×2(제리드, 카크리콘), 마라사이×8, 앗시마×4, 갸프란×4
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 아가마(브라이트) 외 10기, 4턴 째 C지점에서 마징가Z(코우지), 텍사스맥(잭), 드래곤호(료마), 라이거호(하야토), 다이아난A(사야카), 보스보롯트(보스), 5턴 째 C지점에서 포세이돈호(벤케이)
- ●적 증원: 3턴 째 B지점에서 제4사도 사무셀 등장

(구원요청을 하지 않았을 경우)
- ●아군 출격: 에바초호기(신지), 윙건담(히이로)
- ●적 유닛: 바이아란×2(제리드, 카크리콘), 마라사이×3, 앗시마×3, 갸프란×3
- ●아군 증원: 4턴 째C지점에서 마징가Z(코우지), 텍사스맥(잭), 드래곤호(료마), 라이거호(하야토), 다이아난A(사야카), 보스보롯트(보스), 5턴 째 C지점에서 포세이돈호(벤케이), 6턴 째 R-GUN파워드(잉그램)

공략 어떤 선택을 하든 에바에게는 A. T필드가 있기 때문에 격추될 염려는 전혀 없다. 히이로는 집중이 있으므로 매턴 사용해주면 역시 거의 맞지 않는데, 운이 나쁘게 맞았을 경우엔 변형을 해서 멀리 이동하자. 만약 저력이 발동되었다면 전혀 맞지 않으므로 그냥 계속 싸워도 좋다. 3턴 째 등장하는 사무셀은 A. T필드를 갖고있기 때문에, 4000이상의 데미지를 입혀야 하지만 신지의 기력이 높다면 혼자서도 충분히 상대할 수 있다. 신지는 레벨24에 열혈이 생기므로 참고하자. 여기에서 신지는 명중률이 낮으므로 꼭 집중을 사용하고 싸워야 할 것이다. 5~6턴이면 클리어가 가능하므로, 6턴 째에 등장하는 잉그램은 무시하자.

▲현재의 에바는 무적이다

겟타와 마징가도 파워업해서 돌아왔다(자세한 내용은 슈퍼계를 보자). 네르프에서는 론드벨에 대기명령을 내린다.

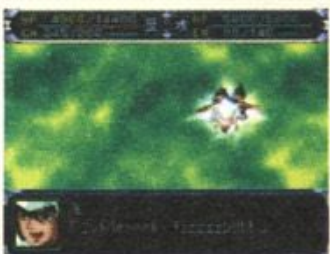
네르프에서는 미사토가 신지에게 명령위반을 한 것을 꾸짖지만 신지가 자신이 아니어도 사도를 쓰러트릴 수 있는 사람도 많다며, 자신을 이곳에서도 필요 없는 인간이라고 말한다. .

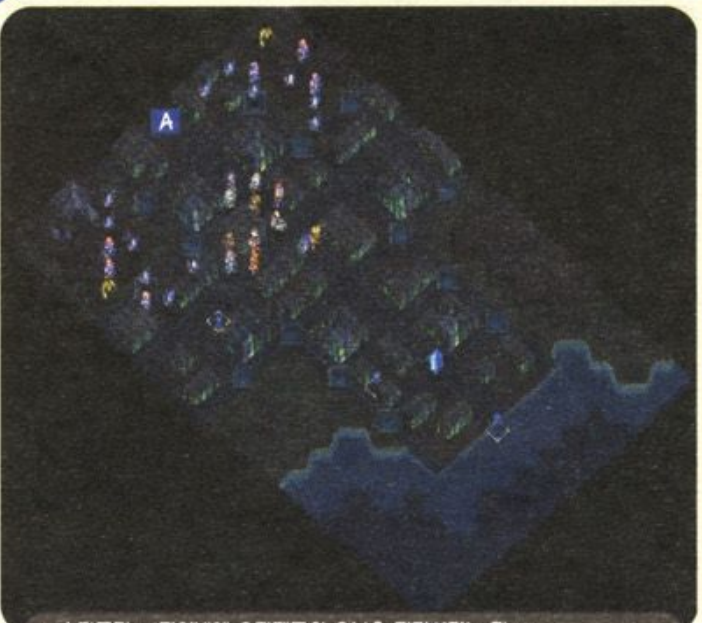
20 「결전, 제 2신동경시」로

20 제 20화 결전, 제 2 신동경시

네르프에서는 에바시리즈를 론드벨로 보내려는 생각을 하고 있다. 그리고 시내에서는 류세이와 주인공, 코우지가 100분의 1스케일의 형상기억초합금의 「겟트머신 BOX」를 사기 위해 돌아다니고 있었다. 신나게 쇼핑을 하는 도중, 주인공과 류세이의 그 특유의 감으로 무엇인가 오는 거 같다는 느낌을 받아서, 재빨리 아가마로 돌아가게 된다. 그리고 우연히 길을 가다가 그들의 대화를 듣던 신지 또한 네르프로 돌아간다. 잠시 후 주인공과 류세이의 감을 확인이라도 시켜주 듯 사도가 등장한다. 그에 맞춰서 발진하는 초호기이지만, 기다리고 있던 사도 라미엘의 일격에 대파(大波)당하고 회수된다. 이에 네르프본부에서는 라미엘을 물리치기 위하여 야시마작전을 실행하는데, 론드벨은 다른 유닛이 에바의 근처에 접근하는 것을 막는 역할을 맡게 된다.

공략 라미엘은 건드려봤자 도움될게 없으므로 신경쓰지 말고 요마제국의 유닛이나 재빨리 처리하도록 하자. 2턴 째 등장하는 R-GUN은 등장시 전투에 참가하기 쉬운 위치에서 등장하므로 그대로 전투에 참가시켜주자. 간테는 HP가 높은 관계로 조금만 무신경해도 제한된 턴 이내에 물리치지 못하는 사태가 벌어질 수도 있으니 송사리들을 어느정도 물리치다가 기력이 되었다 싶을 때 적당히 갓버드로 물리치도록 하자.

▲초호기를 저격하는 라미엘

▲독수리의 매서운 눈을 가진 라이딘 버드 상태

▲레이가 웃는 모습은 여기서도 볼 수 있다

■승리조건: 4턴이내에 요마제국의 유닛을 전멸시키는 것
■패배조건: 1. 에바초호기가 적에게 공격받는 것 2. 신지 또는 레이의 격파 3. 모함의 격추 4. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 에바초호기(신지), 에바영호기(레이), 라이딘(아키라)
- ●출격 유닛: 아가마(브라이트) 외 8기 출격가능
- ●적 유닛: 도로메×6, 석화수 바스토돈×6, 간테, 간테(사킨), 제5사도 라미엘(라미엘)
- ●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 R-GUN(잉그램) 등장

■입수 아이템

프로페란트탱크	사킨의 간테를 물리치면 획득

■신유닛

신지	에바초호기
레이	에바영호기

숙련도 요마제국의 부대를 3턴 이내에 전멸시키면 숙련도 +1

PlayStation POWER 공략왕!

곧 독일에서 에바 이호기가 온다는 소식을 들을 수 있다. 그리고 겐도는 론드벨에게 그 에바이호기가 네르프까지 안전히 수송되는 것을 돕기 위하여 남 아탈리아 섬으로 향하라고 한다. 그리고 우주에 있는 블렉스 준장으로부터 우주 쪽의 에우고도 네오지온의 때문에 상당히 고전을 하고 있다는 통신이 들어온다. 잠시 후 또다른 통신이 들어오는데 하즈키박사로부터 극동지부는 오카장관의 부재로 인하여 많은 어려움을 겪고 있다는 내용의 통신이다. 더불어 수전기대의 최종 테스트를 할 것이 있으니 수전기대를 빨리 극동지부로 보내달라고 한다. 론드벨은 동시다발적으로 터지는 사건을들 한꺼번에 처리하기 위하여 팀을 3개로 나누게 되는데, 리가 밀리티어를 따라 우주로 향할 멤버는 카미유, 화, 버닝, 몬시아, 우라키, 키스, 리가 밀리티어의 멤버들이며 극동지부에 남을 멤버는 수전기대, 마징가팀, 콤바트라팀, 겟타팀, 라이딘과 고프랜더팀. 마지막으로 남은 멤버들은 에바이호기의 수송부대와 합류하기 위해 남 아탈리아로 향하기로 한다. 여기서 주인공은 어디로 갈 거냐고 묻는데…

리가 밀리티어를 따라서 우주로 향한다. 21-A 「홍콩시티」로
극동지부에 남는다. 21-B 「짐승을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사」로
에바이호기수송부대와 합류한다. 21-C 「성전사들」로

21-A 제 21화 홍콩 시티

홍콩에서 리가 밀리티아의 전함 린호스Jr.에 탑승한 일행. 홍콩은 특별보호지구이기 때문에 반 연방 세력인 리가 밀리티아의 전함도 들어올 수 있던 것으로, 특별보호지구에서는 전투행위가 금지되어 있기 때문에 적들이 올 염려도 없다.

린호스Jr.에 찾아온 개리슨. 그는 리가 밀리티아와 카라바의 스폰서인 파람재벌의 사람이다. 파람재벌은 현재 롬펠러 재단의 압력으로 사정이 좋지 않다고 한다. 롬펠러 재단은 티탄즈와 OZ를 지원해 주는 조직이므로 파람재벌과는 적과 같은 곳이다. 또한 개리슨은 홍콩의 근처에 티탄즈 부대가 와있다고 하는데, 그들의 습격에 대비해 파일럿들은 전투배치로 대기하라는 명령을 받는다. 그러나 카미유는 대기중인데도 불구하고 누군가가 부르는 느낌을 받는다며 밖으로 나가버리는데….

▲카미유와 포우의 만남

공략 적들은 린호스Jr.만을 노리므로, 메타스를 출격시켜(초기엔 비어있는 상태이므로 인터미션에서 파일럿을 지정해 주어야 한다) 린호스를 수리하며 다른 유닛들로 공격하자. 고메스는 필중이 있으므로 반격으로 적의 HP를 줄이는 것도 좋다. 브란과 벤은 이동하지 않으므로 직접 가서 없애야 하며, 적의 원군으로 등장하는 포우는 카미유와 전투 후 설득할 수 있다(2번 설득하면 퇴각한다). 슈라크대의 정신커맨드는 좋은 것이 많으므로 이들을 잘 활용하자(우정, 신뢰, 격려등)

숙련도 시작 전에 화는 주인공에게 카미유가 어디에 있는지 대답에 따라 진행이 약간 달라진다. 발진용 캐터필트 부근을 찾는다(發進用カタパルト付近を捜す)를 선택하면 숙련도가 1 올라가며, 격납고 입구 부근을 찾는다(格納庫入口付近を捜す)를 선택하면 숙련도에는 변함이 없지만 개리슨, 톳포, 레이카가 양산형 다이탱크로 출격한다.

별 문제 없이 린호스는 우주로 나올 수 있었다. 한편, 화는 카미유에게 포우에 대해 물어보지만 카미유는 대답해주지 않는다.

■승리 조건: 8턴 째까지 린호스가 무사할 것, 또는 적의 전멸
■패배 조건: 린호스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(고메스), V건담 헥사(올리퍼)외 8기
●적 유닛: 앗시마(브란), 아우돔라(벤), 앗시마×4, 갸프란×4, 바이아란×4
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 건블래스터(쥰코), 건이지×5(코니, 페기, 마헤리아, 케이트, 헬렌), 3턴 째 린호스의 옆에서 카미유
●적 증원: 3턴 째 C지점에서 사이코건담(포우)

격납고 입구를 선택한 경우 아군 출격은 6기가 되며 주인공은 카미유와 함께 4턴 째에 원군으로 등장하고, 그에따라 포우도 4턴 째에 등장한다. 또, 2턴 째에 슈라크대(쥰코, 페기, 코니, 마헤리아, 케이트, 헬렌) 대신 B지점에서 염가판의 다이탱크를 탄 개리슨들이 역시 원군으로 등장하고, 슈라크대는 3턴 째에 등장한다.

■입수 아이템

부스터	브란의 앗시마를 격추

■신유닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
올리퍼	V건담 헥사	케이트	건이지
고메스	린호스Jr.	마헤리아	건이지
쥰코	건블래스터	페기	건이지
코니	건이지	헬렌	건이지

22-A 「건담, 별의 바다에」로

21-B 제 21화 짐승을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사

극동지부로 온 수전기대는 이골장관대리(오카장관의 대리로서 극동지부에 있다)에게 명령불복종, 배신미수죄(사라의 경우), 하극상 등의 죄명으로 독방에 가두어지게 된다. 몇 일 후, 독방에 가둬진 수전기대의 모두들은 다시 작전에 투입되어 수송선을 타고 가는 도중, 갑부시에서 적이 머무르고 있다는 정보를 캐치한다.

갑부시로 향한다.
갑부시로 향하지않는다.
'갑부시로 향한다' 선택시 숙련도 +1

등장유닛
●아군 출격: 이글파이터(시노부), 빅모스(료), 랜드쿠가(사라), 랜드라이거(마사토), 미데아
●적 유닛: 메기로트×9
●아군 증원: B지점에서 주인공, R-2(라이)등장
●적 증원: A지점에서 메기로트×5, 제가리아×7, 하바쿠쿠(사피로), 에제키엘(비레타) 등장

공략 원작에도 있는 샤피로의 죽음의 포위망 작전에 걸려든 수전기대. 2턴 째부터 그 작전내용대로 적의 유닛이 소극적이 된다. 빅모스의 장거리 무기와 이글파이터의 대공 공격을 이용해서 적을 전멸시키고 나면 합체이벤트가 있으나 시노부의 행동이 무의미하다고 생각한 료가 빅모스의 바이패스를 뽑아버려서 합체 실패. 이러지도 못하고 저러지도 못하는 곤란한 상태가 되어 버린다. 그대로 턴을 넘기고 나면 그들을 다시 합체시키기 위하여 특공을 하는 게랄 대위의 이벤트를 볼 수 있다. 자폭하기 전에 탈출한 하즈키 박사의 도움으로 다시 한 번 아까의 포메이션을 짜게 되어 합체에 성공하게 된다. 합체에 성공한 다음 턴엔 R-2와 그룬거스트 이식도 등장하므로 어렵지 않게 클리어 할 수 있다.

▲스파르타식 군인양성으로 유명한 이글장관

▲신의 전사 斷空狼 등장!

숙련도 샤피로의 하바쿠쿠, 비레타의 에제키엘을 물리치면 각각 +1.

게랄을 잃은 슬픔에 젖은 수전기대들. 하지만 곧바로 또 다른 출동명령이 내려지는 관계로 슬퍼할 틈도 없다. 수전기대의 모두는 더 이상 슬퍼하지만은 않고 죽은 게랄의 몫까지 싸우기로 결심한다.

■승리조건: 1. 미데이의 방어 2. 적의 전멸 → 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 유닛 하나라도 파괴당하는 것 → 아군의 전멸로 바뀜

■입수 아이템

아포지모터	샤피로의 하바쿠쿠를 물리치면 획득

■신유닛

시노부	단쿠가
라이	R-2

유닛활용Tips

단쿠가
시노부의 특수능력 야성화 덕분에 활용성 최강의 자리를 넘볼 수 있도록 파워업한 유닛. 야성화가 발동되기 위한 조건인 기력 130은 수전기대로서는 조건이 없는 것이나 다름없다(4인 모두 기합을 소유하고 있다). 단공검을 10단개조하면 생기는 단공광아검 역시 활용도도 높은데다가 상당히 강력하므로 단공검 10단개조는 정말 필수. 단공검을 기본으로 장갑과 운동성을 개조해주고 이동력을 늘리는 강화파츠를 달면 정말로 전장을 자유롭게 누빌 수 있다.

22-B 「싸움의 바다에」로

21-C 제 21화 성전사들

브라이트의 함대는 순조롭게 남 아탈리아 섬으로 향하고 있는 중이었다. 그리고 잉그램은 남 아탈리아 섬에 가게되면 DC본부에서 그룬거스트 이식의 무장을 추가시킨다고 한다. 그렇게 순조롭게 남 아탈리아로 가고 있는 아가마는 어떤 이상한 빛에 둘러 쌓이게 된다. 잠시 후 정신을 차려보니 어떤 숲속이다. 태평양 위를 가고 있었는데 어째서 숲속에 있는 것인가? 영문을 모르고 어리둥절하는 브라이트들의 앞에 정체불명의 유닛들이 접근한다! 그들중 우두머리로 보이는 대머리남자는 브라이트와 대면을 요구하고, 브라이트는 그것에 따른다. 대머리남자의 이름은 드레이크 루프트. 아의 나라의 왕이라고 하는 것이다. 그리고 옆에 있는 남자는 숏트 웨폰이라고 하며 과거 지상에 있을 때 SRX계획에서 잉그램과 함께 일을 했었다고 한다. 그리고 이곳 바이스톤 웰은 지상과 바다의 중간에 존재하는 세계이며, 지상과 직접적으로 붙어있는 것은 아니다. 즉, 차원이 다른 세계라는 것이다. 그리고 드레이크는 오라배틀러를 소유하고 있는 자신은 바이스톤 웰 전체를 평정하려 하지만, 더 많은 오라배틀러를 양산해내는데는 많은 시간이 걸리기 때문에 지상의 부대를 소환했다고 하는 것이다. 그리고 거기서 일이 잘 성사되면 그들을 지상에 돌려보내주는 것을 약속한다는데… 브라이트는 일단 생각해본다고 하며 답변을 뒤로 미룬다. 그리고 대원들과 상의를 해보지만, 역시 드레이크는 지온이나 티탄즈와 다를바가 없다고 판단. 드레이크의 영토를 탈출하기로 한다. 그리고 우연히 미 페라리오인 참 파우와 니를 만나서 탈출의 도움을 받게 되는데…

■승리조건: 1. 아가마의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 아가마(브라이트), 단바인(쇼우), 보춘(마벨), 추가 13기 출격 가능
●적 유닛: 드람로×14, 단바인(토드), 레프라칸(반), 윌 윕스(드레이크)
●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 보춘(니), 보춘(킨) 등장

■입수 아이템

마그네트 코팅	토드의 단바인을 물리치면 획득
마그네트 코팅	반의 레프라칸의 물리치면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
쇼우	단바인
니	보춘
마벨	보춘
킨	보춘

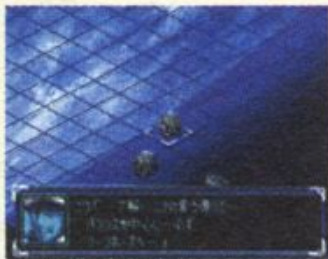
공략 원작에도 있는 사피로의 죽음의 포위망 작전에 걸려든 수전기대. 2턴 째부터 그 작전내용대로 적의 유닛이 소극적이 된다. 빅모스의 장거리 무기와 이글파이터의 대공 공격을 이용해서 적을 전멸시키고 나면 합체이벤트가 있으나 시노부의 행동이 무의미하다고 생각한 료가 빅모스의 바이패스를 뽑아버려서 합체 실패. 이러지도 못하고 저러지도 못하는 곤란한 상태가 되어 버린다. 그대로 턴을 넘기고 나면 그들을 다시 합체시키기 위하여 특공을 하는 게랄 대위의 이벤트를 볼 수 있다. 자폭하기 전에 탈출한 하즈키 박사의 도움으로 다시 한 번 아까의 포메이션을 짜게 되어 합체에 성공하게 된다. 합체에 성공한 다음 턴엔 R-2와 그룬거스트 이식도 등장하므로 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 아가마는 출력이 떨어져서 이동이 불가능하다. 이번 전투의 주된 적인 오라배틀러들은 모빌슈츠만큼 잘 피하고 잘 맞춘다. 불행 중 다행으로 화력은 약한 편. 그러나 적의 단바인과 레프라칸은 그러한 약점이 극복되어 있는 우수한 기체다. 그러므로 자이언트로보나 그룬거스트의 공격을 필중 걸고 때려서 한 방에 없애도록 하자. 드레이크의 윌 윕스는 15000정도의 데미지를 받으면 퇴각하다. 현재로서 그를 물리칠 전력은 없으므로 곱게 돌려보내주도록 하자.

니 일행의 도움으로 무사히 탈출할 수 있게된 아가마대. 니는 드레이크에 대하여 설명해주는데 그는 오라로드를 여는 금지된 행동을 하여, 지상인을 바이스톤 웰로 소환시켰었다. 그리고 그 지상인 숏트 웨폰은 오라배틀러를 개발시켰다. 그것을 시작으로 드레이크의 군은 점점 강해졌다고 하는 것이다. 그렇다면 드레이크는 어째서 지상인을 필요로 하는 것인가? 그 이유는 바이스톤 웰의 인간보다 지상의 인간이 강한 오라력을 가지고 있기 때문이라고 한다(오라력은 염동력과 비슷한 것인 듯하다). 그리고 마지막으로 그들은 아가마대의 모두가 지상으로 돌아갈 수 있도록 협력한다고 하는 것이다.

22-C 「에레의 영역」으로

22-A 제 22화 건담, 별의 바다로

이제부터는 우주공간에서 싸워야 한다. 그 때문에 우주에서의 전투가 처음인 웃소나 그 외의 대원들을 위해 모의전투로 훈련을 하게 된다. 그리고 코우의 건담 시작1호기는 지상전 전용이기 때문에 라비안로즈에 도착하기 전까지 사용을 금지하는데, 코우는 훈련에 나가지 않고 건담 시작1호기의 밸런스를 조정해 우주에서 사용하려고 생각한다.
한편 훈련의 성과를 보고하려고 브릿지에 간 웃소는 리가 밀리티아의 중심 인물인 진 자하남이라는 사람의 본명(일지도 모르는 이름)이 자신의 아버지의 이름과 같다는 것을 알고 부모를 만날 수 있을 것이라는 기대를 한다(샤크티 앞에서 혼자 기뻐할 수는 없다며 샤크티에게는 비밀로…).

공략 3턴 째에 린호스가 올 때까지는 주인공(또는 젝스)과 웃소를 중심으로 접근해 싸우고, 린호스 등장 후에는 압도적인 전력차로 쉽게 이길 수 있다. 코우의 건담 시작1호기는 모든 무기의 우주 적응이 C이므로 사용하기는 무리이다. 격추되지 않도록 번뜩임을 쓰면서 린호스로 이동시키고, 카미유나 주인공으로 시마에게 결정타를 노리자. 시마는 HP가 낮으므로, 카미유가 열혈을 쓰고 공격하면 한 번에 격추할 수 있다. 특별히 어려운 것은 아니지만, 카미유나 웃소를 쓰지 않았었다면 이곳에서 레벨을 올리자(매턴 집중은 필수적). 시마를 격추하면 모든 적들이 퇴각한다.

▲코어파이터는 약하지만 운동성은 좋다 ▲잘 싸웠으면서 엄살은

숙련도 전투 개시 전 몬시아는 웃소에게 한 번 더 모의전을 하자고 하며, 옆에 있던 키스와 주인공도 훈련에 나오라고 하는데, 여기에서 훈련에 나가지 않는다(訓練に出ない)를 선택하면 주인공 대신 젝스와 노인이 원군으로 등장한다. 훈련에 나가면(訓練に出る) 숙련도가 1 오르므로 마음에 드는 것을 선택하자.
또한, 적의 원군으로 등장하는 시마는 HP가 반 이하로 줄어들면 퇴각하며, 격추하면 숙련도가 1 오른다.

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸, 코우의 격추

등장유닛
●아군 출격: V건담(웃소), 짐 커스텀(몬시아), 짐캐논Ⅱ(키스), 주인공
●적 유닛: 잔지발, 릭돔Ⅱ×3, 자크改×3, 겔구구J×3
●아군 증원: 3턴 째 아군 시작지점에서 고메스(린호스Jr.) 외 8기, 4턴 째 B지점에서 코어파이터 ZZ(루), 건블래스터×3(유카, 밀리에라, 프라니), 5턴 째 건담 시작1호기(코우)
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 콘티오×2(크로노클, 갓월드), 조로앗트×6, 5턴 째 시마(겔구구M)

훈련에 나가지 않으면 주인공 대신 젝스(톰기스)와 노인(토러스)이 등장했다가 3턴 째에 린호스가 등장하면 퇴각하고, 지온병사의 겔구구J는 나오지 않는 대신 3턴 째 잔지발의 근처에 지온 병사의 릭돔Ⅱ와 겔구구J가 각각 2기씩 등장한다.

■입수 아이템

리페어 키트S	시마의 겔구구M을 격추
바이오센서	크로노클의 콘티오를 격추
초밤 아머	갓월드의 콘티오를 격추

■신유닛

루	코어파이터(ZZ)
프라니	건블래스터
밀리에라	건블래스터
유카	건블래스터

건담으로 무단 출격한 코우. 그가 없었으면 겔구구에게 린호스가 공격받았을지도 모르고(과연 그랬을까 생각되지만) 또 코우는 풀버니언의 테스트 파일럿이기 때문에 이번만은 그냥 넘어가 주기로 한다.
코어파이터의 테스트 중에 전투를 하게 된 루는 카미유에게 Z건담의 후속기인 ZZ건담이 개발되고 있다고 하며, ZZ건담은 Z건담과 RX-78건담의 컨셉을 이어받아 코어블록 시스템을 채용하고 있다고 한다.
한편, 이때 지온의 데라즈가 연설을 통해 연방이 스페이스노이드들을 무력으로 억누르고 있다며 건담 시작2호기의 핵무기가 바로 그 증거라고 한다. 그리고 연방정부에게 공식적인 선전포고를 한다.

23-A 「시동, 더블제타」로

22-B 제 22화 싸움의 바다로

오오토리섬의 빅 팰콘에도 이성인의 침략은 예외가 되지 않았다. 그러한 이성인을 물리치기 위하여 빅 팰콘에서는 다섯 소년소녀들을 선발하여 볼테스에 탑승시킨다.

등장유닛 보아잔 원반은 도로메와 비슷한 강함을 자랑하는 약한 유닛이므로 컴바트라V로 간단히 물리칠 수 있다. 보아잔 원반을 모두 물리치면 도쿠가가의 머리에 있는 초전자발생장치를 파괴하는 공격으로 인하여 컴바트라V의 합체가 풀려버린다. 재합체는 불가능하므로 도쿠가가의 공격을 피해서 턴을 넘기다보면 볼테스V가 등장한다. 이 볼테스V를 이용하여 도쿠가가를 없애게 되면 그 다음 턴에 컴바트라V의 재 합체가 가능하게 된다. 컴바트라V까지 부활하게 되면 이제 무서울 것은 없다. 초전자로보와 초전자머신의 꿈의 콤비네이션을 적들에게 보여주도록 하자(효마의 표현).

▲단순한 공격같은데 합체가 풀리는 괴사태가

▲보~루테~스!! 파~이브!!

▲어릴 적의 추억을 되살리게 해주는 천공검의 이 자세를 보라

효마는 아까의 도쿠가가의 공격으로 인하여 양팔의 뼈가 모두 부서져 있는 상태였다. 이에 효마의 부러진 팔에 고성능의 의수를 이식, 그의 팔을 사이보그화 하기로 한다(이 의견을 낸 인물인 라이도 왼손은 의수다). 한편 극동지부의 장관대리(이골)을 통하여론드벨의 전함 아가마가 행방불명되었다는 소식을 듣는다. 왜 없어졌는지, 어떻게 어디로 없어졌는지는 원인 불명. 그야말로 밑도 끝도 없이 갑자기 사라진 것이다. 그리고 암흑대장군은 그러한 론드벨의 행방불명된 소식을 접한 시점에서 이때야 말로 마징가Z를 끝장낼 좋은 기회라고 생각한다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 컴바트라V의 격추 2. 배틀머신 하나라도 격추되는 것

등장유닛 ●아군 출격: 컴바트라 팀의 배틀머신 5기
●적 유닛: 보아잔 원반×3, 도쿠가가, 스컬그(잔갈)
●아군 증원: 컴바트라V의 합체가 풀린 다음 턴A지점에서 볼트머신 5기가 등장. 볼테스V로 합체. 컴바트라V 재합체 후 2턴 후 C지점에서 주인공, 단쿠가(시노부), R-2(라이) 등장
●적 증원: 볼테스V 등장 다음 턴 B지점에서 보아잔 원반×10, 바이잔가×3, 도쿠가가×2 등장

■입수 아이템		■신유닛	
하이브리드 아머	잔갈의 스컬그를 물리치면 획득	파일럿	유닛
		켄이치	볼테스V

유닛활용Tips

볼테스V

이름에 있는 V는 컴바트라처럼 영문자의 V가 아니라 5를 뜻하는 로마자의 V다. 유닛자체의 활용도는 컴바트라V보다 조금 더 넓은 편이다. 그러나 역시 컴바트라V와 비슷하게 메인 공격용보다 정신커맨드의 서포트 역할이 큰 편이다. 중후반부까지는 메인으로 공격을 하여 열심히 키워두다가, 후반부에 가면 보조 정신커맨드를 쓰는 육성작전이 용이하다.

23-B 「마징가 VS 암흑대장군」으로

22-C 제 22화 에레의 영력

현재 바이스톤 웰에는 크게 두가지 세력이 있는데, 드레이크군과 반(反)드레이크군이 그 두가지 세력이다. 그리고 반드레이크군의 대의적 존재는 라우의 나라라고 한다. 그리고 드레이크는 윌 윕스를 완성시킨 후 미의 나라를 멸망시켰으나, 분명 다음 차례는 라우의 나라일 것이라고 한다. 그리고 바이스톤 웰의 문명 레벨을 보자면 중세 유럽과 비슷한 정도인데, 숏트가 지상의 기술을 유입하여 오라머신이 탄생했다는 것이다. 그것이 바이스톤 웰의 미스터리밸런스를 붕괴시킨 것이고… 드레이크의 욕망도 이 오라머신으로부터 시작되었다고 봐도 좋은 것이다. 그리고 그 드레이크는 오라머신으로도 모자라서 아가마까지 손에 넣으려고 한다는 것이다. 그러나 아가마는 현재 엔진고장으로 인하여 움직이지 못하고… 일단 쇼우들은 라우의 나라에 가서 도움을 요청하고 오겠다는 것이다. 오라배틀러4대만으로는 위험하다고 생각한 브라이트는 그들과 아무로, 에마, 아폴리, 로베르트, 레코아와 함께 가라고 하지만 잉그램은 오라배틀러에 장착되어 있는 오라바리어 때문에 빔병기를 가진 유닛으로만 가는 것은 좋지 않다고 하며 자신과 류세이, 주인공도 같이 간다고 자원한다.

숙련도 4턴만에 클리어하면 숙련도 + 2, 자금 + 20000
5턴만에 클리어하면 숙련도 변동無, 자금 + 10000
6턴만에 클리어하면 숙련도 -1
7턴만에 클리어하면 숙련도 -1

■승리조건: 8턴이내에 아군유닛전부 맵북쪽에 도착하는 것
■패배조건: 1.8턴 이내에 아군유닛중 하나라도 목적지에 도착하지 않은 경우 1. 아군유닛중 하나라도 격추당하는 것

등장유닛 ●아군 출격: 주인공, R-1(류세이), R-GUN(잉그램), 단바인(쇼우), 리가즈이(아무로), 코아파이터(레코아), 보춘(킨), 보춘(니), 보춘(마벨)
●적 유닛: 드람로×12, 단바인(토드), 바스톨(가라리아)

공략 아군유닛이 평소 향하는 쪽은 동쪽이다. 그것을 기준으로 북쪽을 찾을 수 있다(화면 우상단이다). 적의 증원도 없고하니 되도록 빨리 북쪽으로 향하도록 하자. 그룬거스트 이식과 R-1은 이동력도 낮은데다가 비행불가능인 유닛이니 초반엔 변형을 해서 날아가는 것이 좋을 것이다. 이번에 새로 등장한 가라리아의 바스톨은 대단히 강력한 오라배틀러이므로 각별히 주의 요망. 거슬려서 반드시 격추시켜야겠다는 사람은 R-GUN이라던가 그룬거스트 이식의 강력한 공격을 마구 선사해주도록 하자.

▲오라배틀러를 상대로 대활약! R-GUN.

▲참의 등장 효과음은 뾰로롱~

적진을 빠져나온 주인공일행은 유유히 산골짜기를 타고 라우의 나라로 향하는 도중, 우연히 미의 나라의 에레를 만나게 된다. 그녀는 미의 나라가 멸망한 후 자신의 힘을 높이기 위해 이 산중에서 수행을 하고 있었다고 하면서 요즘은 거대한 재앙의 느낌이 온다고 한다. 그녀는 드레이크가 자신의 나라에 침공할때도 모든 세계를 감싸안고 있는 불길한 영력의 존재를 느꼈다고 하는 것이다. 또, 오라로드를 여는 방법을 아냐고 묻는 참의 질문에 자신은 방법을 모르지만, 그들은 언젠가 반드시 돌아갈 수 있을 것이라고 하며, 그것은 단순한 예언같은 것이 아닌 자연의 순리라는 것이다. 한 편 드레이크는 동맹국인 쿠의나라 국왕 비숏이 게아가링의 완성을 눈앞에 두었다는 보고를 받는다.

23-C 「'나' 국의 여왕」으로

23-A 제 23화 시동 더블제타

라비안로즈, 그곳은 아나하임 일렉트로닉스가 지은 거대한 항구이다. 마치 장미처럼 생겼다고 해서 지어진 이름인데, 새로운 모빌슈츠의 개발이 진행되고 있는 곳이다. 아나하임사는 자사의 기체를 테스트하기 위해 에우고와 리가 밀리티아를 지원하고 있다고 한다.

한편 쥬도와 그의 일당들은 린호스에 잠입해 모빌슈츠를 훔쳐서 팔려고 한다. 쥬도는 동생인 리나는 말리지만 듣지 않자 화를 내며 가버리고… 리나는 주인공, 웃소와 만나게 된다. 리나는 쥬도들이 모빌슈츠를 훔치려고 하는 것을 모두 말해버리고… 웃소와 주인공, 오델로는 쥬도들을 설득하려 하지만 쥬도들은 듣지 않고 결국 모빌슈츠를 훔쳐서 달아나버린다. 그리고 그것을 쫓아가는 카미유. 때마침 적들이 습격해온다.

■승리 조건: 쥬도가 린호스에 돌아간 후 적의 전멸
■패배 조건: 쥬도 또는 카미유의 격추

공략 쥬도가 린호스에 돌아가면 ZZ건담을 타고 나온다. 그동안 웃소와 코우, 카미유로 싸워야 하는데, 적들이 강하지는 않으니 집중을 사용해 반격하며 싸우자. 특별하게 어려운 것은 없는 곳으로, 여기에서 쥬도의 레벨을 올려두는 것이 좋다. 만약 여기에서 쥬도가 린호스에 돌아가지 않은 채로 적이 전멸하면(3턴 안에) 버그로 인해 다음화로 넘어갈 수 없으니 '숙련도가 오르겠지' 라는 생각은 버리자.

▲ZZ건담의 개그 캐릭터들 등장(후반엔 진지하다)

▲코어파이터로는 무리이다(누가 코어파이터의 무기를 개조하겠는가)

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(고메스), Z건담(카미유), 코어파이터 ZZ(쥬도), V건담 헥사(비챠), 건이지×3(몬도, 이노, 엘)
●적 유닛: 햄머 햄머×2(마슈마, 고튼), R 쟈쟈(캬라), 엔드라×2, 가루스J×2, 즈사×2, 가자D×3, 가자D×3, 가루스J×2
●아군 증원: 2턴 째 린호스의 옆에서 건담 시작1호기Fb(코우), V대시건담(웃소), 쥬도가 돌아오면 린호스의 옆에서 8기 출격

숙련도 카미유가 이번 일의 모든 책임을 지고 쥬도들은 무사히 풀려나고, 쥬도는 린호스에 타게 되며 비챠와 몬도, 엘, 이노, 리나에게 라비안로즈에 남으라고 한다. 그들은 에마리 함장대리가 맡기로 하는데 어디에 갔는지 찾을 수 없는 모양이다.

한편, 블렉스는 린호스에게 연방군의 전함들에 건담 시작2호기가 핵을 사용할지도 모른다며 그 콘페이섬(솔로몬) 주변을 수색해 달라고 한다. 그리고 지구에서는 아가마와의 연락이 갑자기 끊겼다고 하는데….

■입수 아이템

마그네트 코팅	마슈마의 햄머 햄머를 격추
리페어 키트	캬라의 R 쟈쟈를 격추

■신유닛

쥬도	ZZ건담
-	건담 시작1호기Fb
-	V대시건담

유닛활용Tips

ZZ 건담

현재로서는 상당히 강력한 기체인 ZZ건담. MAP병기의 공격력이 2600이나 되며, 주로 사용하는 더블 빔라이플도 2400으로 다른 건담계보다 강하다. 다만 탄수가 적고 이동력이 낮은 단점이 있는데, 더블 빔라이플을 변형상태에서도 사용할 수 있으므로 변형상태로 행동하는 것이 더 낫다. 하이메가캐논은 EN을 많이 사용하므로 EN을 중점적으로 개조하자. 또한, 쥬도의 뉴타입능력은 최고이므로 ZZ건담을 쓰지 않더라도 쥬도는 사용하는 것이 좋다.

24-A 「솔로몬의 악몽」으로

23-B 제 23화 마징가Z VS 암흑대장군

광자력 연구소에서 한가하게 코우지의 생일을 맞이할 수 있을 거라 생각(코우지의 친동생 시로의 생각)했으나, 동경에 나타난 기계수를 물리치기 위하여 생일조차 잊어버리고 출격하게 되는 코우지. 슈퍼로봇의 파일럿은 휴일도 없다(이 때 동경말고도 많은 일본의 주요도시가 공격을 받지만, 마징가Z는 한대뿐. 일단 가장 가까운 동경부터 해결하기로 생각한 것이다).

공략 마징가Z를 제대로 개조해주지 않고, 제대로 키워주지 않았다면 상당히 고전할 수밖에 없는 시나리오이다. 처음 맵에 등장해 있는 3마리의 전투수는 그다지 어렵지 않게 물리칠 수 있지만(원작에서는 굉장히 고전한단 말이다!), 두 번째 맵은 마징가Z로서는 상당히 힘들 것이라고 생각했는지 아군의 증원이 빨리도 등장한다. 적 유닛 중 용왕기와 호왕기는 주인공만 노리므로 주의. 게다가 그들은 HP가 반정도로 떨어지면 퇴각하므로 쓰러뜨리는 것은 불가능. 적을 모두 전멸시키면 등장하는 암흑대장군 할아범은 화력도 강하고 장갑도 2700이나 되며 더욱이 HP회복(大)가 있으므로 물리치기 아주 힘들다. 천공검V자베기라던가 샤인스파크, 갓버드 등을 이용해서 도망가는 HP정도를 잘 계산한 후 공격을 하여 반드시 물리치도록 하자.

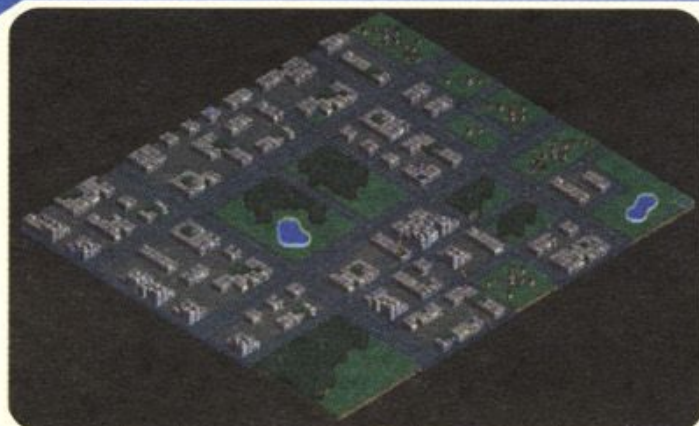
▲먹어라 아이언 컷터!!

▲위대한 용자의 등장

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 코우지의 격추

그레이트 마징가는 사실 코우지와 시로의 아버지인 가부토 켄조박사가 비밀리에 초합금 뉴Z를 이용해서 건조한 것이었다. 이것은 코우지와 시로에게 비밀로 하도록 하며, 켄조는 계속 마징가 양산계획을 이행하기 위해 과학요새연구소로 돌아간다. 한편 주인공은 마징가의 수리가 끝날 때까지 광자력연구소에서 대기하기로 하고, 볼테스V는 잠시 빅팰콘으로 돌아간다.

■입수 아이템

초밤 아머	2번째 등장한 단테를 물리치면 획득
프로펠란트탱크S	고곤의 미케로스를 물리치면 획득
초합금Z	암흑대장군을 물리치면 획득

등장유닛
●아군 출격: 마징가Z(코우지)
●적 유닛: 그시오스β Ⅲ×5, 쟈라가 ×3, 알소스×3, 즈갈, 오베리우스, 용왕기, 호왕기, 단테(단테), 미케로스(고곤)
●아군 증원: 2턴 ≥ 마징가Z의 바로 옆에서 그레이트 마징가(테츠야) 등장, A지점에서 주인공, 단쿠가(시노부), 겟타G(료마), 볼테스V(켄이치), R-2(라이), 라이딘(아키라), 텍사스맥(잭), 브루거(진구지), 브루거(레이) 등장
●적 증원: 적을 전멸시키면 B지점에서 암흑대장군 등장

숙련도 첫 번째 맵의 단테와 두 번째 맵의 암흑대장군을 물리치면 각각 숙련도 +1.

24-B「볼테스 기사회생」으로

23-C 제 23화 '나' 국의 여왕

라우의 나라로 가는 도중, 모두의 체력이 떨어져 잠시 휴식하게 되지만, 류세이만은 잉그램의 명령에 의해 쉬지 못하고 기계를 정비하는 신세가 되었다. 좀 너무하다고 생각하는 주인공에게 류세이는 교관이 과거 PTX팀의 대장이었기 때문에 그렇다는 것이다(PTX팀은 SRX팀 이전에 만들어진 퍼스널 트루퍼 팀 이름이다). 그리고 참의 북서쪽에서 거대한 배가 온다고 하는 소리에 휴식을 멈추고 전투태세에 들어간다.

공략 역시 참이 말하는 커다란 배는 오라배틀쉽이었으나 적군이 아닌 나의 나라, 성소녀(聖少女) 시라 라파나의 그랑가란이었다. 적이 아닌걸 확인하고 안심하지만, 남쪽에서 드레이크군의 오라머신이 등장한다. 이대로 그랑가란이 당하는 것은 곤란하다고 느낀 쇼우는 중대한 결단을 내린다.

그랑가란을 방어한다.
그랑가란을 후퇴시킨다.
'그랑가란을 후퇴시킨다'를 선택시 숙련도 증가.
'그랑가란을 방어한다'를 선택시 숙련도 하락

2턴 ≥ 쇼우가 강제 이벤트에 의하여 그랑가란의 내부에 들어갔다가 나올때는 빌바인을 타고 등장한다. 빌바인은 상당한 전력이 되므로 유용히 쓰도록 하자. 숏트의 스프리건은 5턴이 되면 퇴각한다. 그전에 잡아야 하는데 상당히 강하므로 조금 힘들 것이다. 역시 잉그램과 주인공을 잘 사용하는 수밖에 없다.

■승리조건: 1. 그랑가란이 맵 남쪽에 도착하는 것
■패배조건: 1. 그랑가란의 격추 2. 쇼우의 격추

등장유닛
●아군 출격: 주인공, R-1(류세이), R-GUN(잉그램), 리가즈이(아무로), 코아파이터(레코아), 단바인(쇼우), 보춘(니), 보춘(킨), 보춘(마벨)
●적 유닛: 드람로×10, 브브리(뮤지), 스프리건(숏트)

숙련도 숏트를 물리치면 숙련도 +1

▲R-GUN의 최강무기인 HTB캐논

▲신봉자가 굉장히 많은 성소녀 시라

무사히 전투를 마친 주인공일당. 시라는 쇼우를 보며 예언에 나온 그 구세주가 바로 쇼우일 것이라고 한다. 그 말을 들은 쇼우는 자신은 구세주같은 것이 아니지만, 이대로 지상에는 돌아가지는 않고 계속 바이스톤 웰을 위하여 싸우겠다고 한다. 그리고 오라로드를 열려면 에 페라리오의 장 쟈코바 아온을 만나면 된다고 하는데, 그는 지금 만나기 상당히 어려운 상태라고 하는 것이다. 어쨌든 쟈코바 아온을 만나는 것은 잠시 후의 일. 일단 계속 가던 라우의 나라로 향하려 하지만, 그랑가란이 완성된 것을 드레이크가 안 이상, 어떻게 해서든 아가마를 탈환하려 할 것이다. 그것을 염려하여 라우의 나라에 가는 것을 뒤로 한 채 아가마와 합류하러 길을 되돌아가게 된다.

유닛활용Tips

빌바인

한 때 적진을 혼자서 헤집고 다니며 피할 거 다 피하고 크리티컬마저 잘 내는 깡패 파리(풍뎅이?)가 드디어 동료가 되었다. 이번 작품에서는 그 능력이 약간 파워 다운이 된 듯하지만 여전히 강함을 느낄 수 있다. 3000이하의 빔 공격은 무효화시키는 오라바리어가 있긴 하지만 오라베틀러계열은 맞으면 무조건 치세상이라고 봐야하니 장갑과 HP는 개조하지 않는 것이 좋다. 운동성을 중심으로 오라베기 시리즈를 개조해주면 쇼우의 무식한 격투능력에 따라 아주 잘 사용할 수 있다. 참고로 보조파일럿인 챰 파우에게는 시리즈의 전통에 따라 기적이라는 정신커맨드가 생기는데, 획득 레벨이 상당히 높으므로 별 의미는 없다.

■입수 아이템

사이코 프레임	숏트의 스프리건을 물리치면 획득
바이오센서	뮤지의 브브리를 물리치면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
쇼우	빌바인

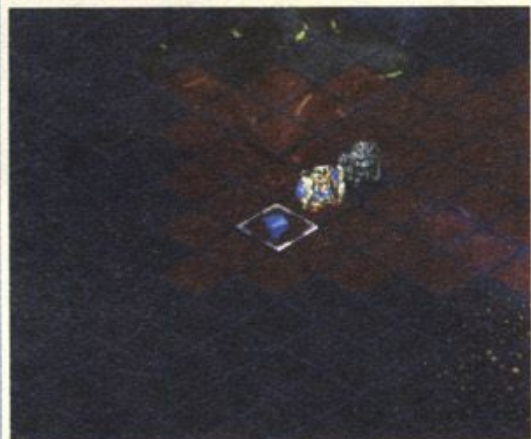
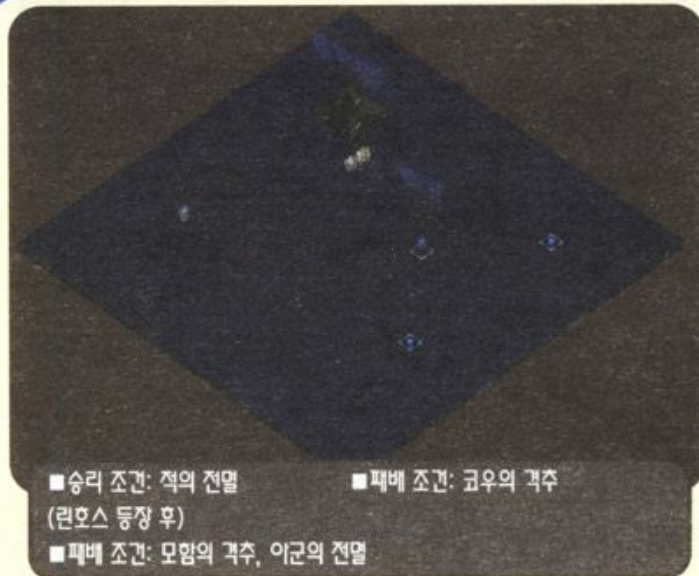
25-C「동경상공」으로

24-A 제 24화 솔로몬의 악몽

아무리 수색해도 건담 시작2호기는 찾을 수 없다. 아무래도 단독으로 행동하고 있는 모양이다. 모두들 계속된 출격으로 상당히 지쳐있는 상태. 쥬도는 싫지만 억지로 출격하게 되는데, 이때 리나와 비챠, 몬도, 엘, 이노를 발견한다. 몰래 린호스에 탑승한 그들은 쥬도가 걱정되어서 왔다고 하지만, 사실은 린호스 자체를 훔치려고 온 것.
린호스가 있는 곳과는 반대편에서 건담 시작2호기가 나타났다는 벨이 울리고, 가장 기동력이 좋은 코우의 건담이 먼저 출격하지만 가토의 핵은 저지하지 못한다.

공략 가토 격추 외에는 그다지 어려울 것이 없다. 5턴 째에 자동으로 종료되므로 최대한 많은 적을 없애자. ZZ건담의 MAP병기가 매우 효과적으로, 격려를 이용해 기력을 올리고 사용하자.

▲건담의 핵공격

숙련도 가토를 격추하면 숙련도가 오른다. 가토는 2턴 째에 도망가는데, 코우만으로 격추하는 것은 무리이다. 미리 주인공의 기체에 메가부스터 등을 장착하고 가토를 쫓아가서 공격하자. 리얼계라면 헬렌과 밀리엘라의 격려를 이용해 기력을 높여서 차크람 슈터를 사용하자. 또한, 메가부스터와 부스터를 장착해도 가토를 공격하는 것은 불가능한데, 코우로 가토의 진행방향을 막으면 공격할 수 있다 된다. 슈퍼계라면 처음에는 변형 상태로 이동해야만 따라잡을 수 있다. 가토는 HP가 높으므로 반드시 열혈을 사용하자.

▲이렇게 길을 막는다

■승리 조건: 적의 전멸
(린호스 등장 후)
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸
■패배 조건: 코우의 격추

등장유닛
- ●아군 출격: 건담 시작1호기Fb(코우), 주인공
- ●적 유닛: 건담 시작2호기(가토)
- ●아군 증원: 2턴 째에 린호스Jr.(고메스) 외 15기
- ●적 증원: 1턴 째에 바우(그레미), R 쟈쟈(카라), 드라이센(오우규스트), 즈사×3, 겔구구×3, 겔구구J×3, 릭돔Ⅱ×3, 가자D×3, 엔드라×1

■입수 아이템

대 빔코팅	가토의 건담 시작2호기를 격추

결국 작전은 실패. 콘페이섬은 지온의 솔로몬으로 돌아갔다. 블렉스는 우주는 네오지온, 지구는 티탄즈가 장악해버렸으며, 모두 남 아탈리아 섬의 ASS-1을 노린다고 한다. 그리고 네오지온은 사이드4의 폐기된 콜로니를 남 아탈리아 섬에 떨어트리는 계획을 추진중이다. 그렇게 되면 거대전함마저 파괴되기 때문에, 이 정보는 고의로 유출시킨 것일지도 모른다고 한다. 그래서 그 계획의 진위를 판별하기 위해 린호스는 사이드4로 향한다.

25-A「크로스본 뱅가드」로

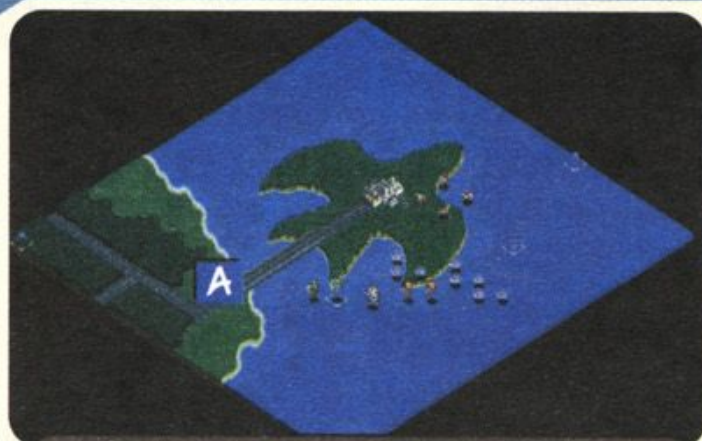
24-B 제 24화 볼테스 기사회생

보아잔군의 과학자 즈루가 초전자 일당을 격파할 수 있는 비기를 가지고 왔다며 가루다, 오레아나들과 이야기를 나누는데 그 비기인즉 초전자일당에게 반초전자빔을 발사하여 합체할 수 있는 에너지를 모두 빨아들여서 합체를 못하게 한다는 것이다. 그리고 그 정보를 가르쳐주는 대신, 캠벨 성인과 동맹을 맺어, 자신과 함께 하이넬을 몰락하게 만들자고 하는 것이다. 한 편 빅 팰콘에서는 격해지는 전투에 조금이라도 더 유리한 전투를 하기 위하여 새로운 초전자발생장치 울트라마그콘을 완성시키고 있는 중이었다. 하지만 지금은 하나밖에 완성되지 않은 터라 어떤 유닛에게 먼저 장착시킬 것인가 고민하게 되는데… 그리고 어느덧 효마의 팔은 다 나은 듯 오늘이나 내일이나 배틀젯트에 타게 될까 발을 동동거리고 있는 상태였다.

공략 반 초전자빔에 맞아서 합체가 풀리는 볼테스팀. 그냥 놔두면 금방 모두 파괴되므로 회피율이 올라가는 빅팰콘 위로 모두 이동시킨 후 방어하자. 3턴 째 등장한 주인공들은 스컬그에 있는 켄이치의 아버지는 진짜가 아닌 보아잔군이 만든 사이보그라는 것을 알아차리고, 동시에 울트라마그콘을 장착한 컴바트라V가 등장한다. 이제 더이상 거리낄 것은 존재하지 않는다. 아까의 볼트머신 방어전을 생각하며 분풀이를 하도록 하자. 강력 나마즌코를 물리치면 볼트머신은 볼테스V로 합체 가능하다.

▲생긴대로 노는 즈루

▲기적소녀 레비의 첫 등장

선택문 울트라마그콘을 어디에 달아줄 것인가?
배틀제트에 달아준다.
볼트크루저에 달아준다.
'배틀제트에 달아준다'를 선택하면 숙련도 증가

■승리조건: 볼트머신이 모두 살아남는 것 → 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 볼트머신이 하나라도 격추 당하는 것 → 아군의 전멸로 바뀜

등장유닛 ●아군 출격: 볼테스V(켄이치)
●적 유닛: 보아잔 원반×7, 바이잔가×3, 강력 나마즌코, 도쿠가가×3, 스컬그(도 즈루)
●아군 증원: A지점에서 주인공, 겟타G(료마), 단쿠가(시노부), 마징가Z(코우지), R-2(라이), 라이딘(아키라), 보스보롯(보스), 다이아난A(사야카), 브루거(진구지), 브루거(레이) 등장, 빅팰콘의 옆에서 컴바트라V(효마) 등장

■입수 아이템

고성능조준기	즈루의 스컬그를 물리치면 획득

켄이치의 아버지인 켄타로은 이성인들에게 정보를 빼앗기고 있는 듯하다. 이 말의 의미는 켄타로가 아직 죽지 않고 계속 살아있다는 뜻. 아버지가 살아있다는 희망에 켄이치와 그의 동생들은 상당히 안심한다. 그리고 한 편 하이넬은 레비로부터 보아잔군이 캠벨성인과 동맹을 맺은 것이 확실히 허가되었다는 소식을 듣고 자신은 그런 적 없다며 날뛰지만 이제 와서는 어쩔 수 없다고 생각한다. 하이넬은 동맹사건의 범인이 즈루인지도 모르고 이렇게 된 이상 반드시 콤바트라와 볼테스를 물리치라는 명령을 내린다.

25-B「사킨, 악마의 싸움」으로

24-C 제 24화 오라로드

드레이크군은 역시 생각대로 아가마의 제압을 위해 준비중이었다. 그리고 아가마 내부에서는 브라이트와 크와트로가 잉그램에 대해 이야기를 하고 있었다. 브라이트는 그가 너무나도 수수께끼에 쌓여있는 인물이라고 한다. 그리고 크와트로는 몰래 조사해본 바에 의하면 그의 2년전의 기록은 존재하지 않는다며 어쩌면 쥬피트리안(목성인)의 스파이일지도 모른다는 것이다. 그에 대한 이런저런 이야기를 하고 있노라니(비밀이 많으니 할말도 많다) 토레스로부터 아가마의 엔진수리가 완료되었다는 소식을 듣는다.

공략 시작하면 반의 레프라칸이 상당히 가까이 있다는 것을 알 수 있다. 기합으로 기력을 110까지 올린 자이언트로보를 레프라칸이 로켓바주카의 사정거리 안으로 들어가는 곳까지 이동시키자. 그리고 턴을 넘긴 후 다음 턴에 필중을 이용, 레프라칸을 공격하여 한방에 없애버리자. 이로서 숙련도가 올라가는 것이다. 5턴 째 가라리아의 바스톨이 등장, 쇼우를 노리고 그 주변의 오라가 모여든다. 그리고… 열린다. 지상으로 가는 길, 오라로드가.

▲"우리 사실은 악역이오"

숙련도 적을 5턴까지 남겨두면 숙련도 증가
반을 2턴이내에 격추시키면 숙련도 증가

■입수 아이템

이포지모터	반의 레프라칸을 물리치면 획득

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 아가마의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 아가마(브라이트), 백식改(크와트로), 제간(케라), 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 타입-1(긴레이), 알렉스NT-1(크리스), 슈퍼건담(에마)
●적 유닛: 드람로×8, 레프라칸(반)
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 그랑가란(시라), 주인공, R-1(류세이), R-GUN(잉그램), 리가즈이(아무로), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), 코아파이터(레코아), 보춘(니), 보춘(킨) 등장
●적 증원: 3턴 째 B지점에서 드람로×6, 레프라칸(페이), 레프라칸(아렌), 레프라칸(제릴) 등장

25-C「동경상공」으로

25-A 제 25화 크로스본 뱅가드

린호스는 폐기 콜로니의 수색을 하고 있지만 발견되지 않는 도중에 프론티어사이드의 방향에서 폭발이 일어나며, 그곳의 콜로니에서 구원요청이 들어온다.

공략 빌깃드를 이동시키지 않으면 격추되어버리므로, 첫턴에는 꼭 빌깃드를 이동하자. 연방군 병사들은 신경쓸 필요 없다. 시북은 집중을 사용하고 반격으로 베르가 기로스들을 없애자. 적의 원군은 린호스측이 맡으면 된다.

▲난데없이 모빌슈츠에 탑승

▲강하지만 금방 사라진다

숙련도 시북으로 드렐을 공격하면 +1. 시북이 나온 턴에 공격하지 않으면 드렐은 도망가므로 집중을 사용한 후 접근해서 공격하자. 격추하지 않아도 숙련도는 올라간다.

처음 MS에 타서 훌륭하게 조종을 한 시북은 건담F91의 파일럿으로 린호스게 탑승하게 된다. 한편 쥬도의 친구들은 린호스에 탑승했다는 것이 들통나고, 쥬도는 그들을 어딘가 안전한 곳에 내려달라고 한다. 하지만 그들은 어느 콜로니도 안전하지 않다며 린호스에 남아있겠다고 하는데, 고메스 함장도 이를 허가한다(어린 아이가 더 늘어나도 변할 것은 없다며…).

헨켄의 전함 라딧슈에 의해 V2건담과 화이트아크를 받은 린호스는 지구에 내려가기로 결정한다.

■승리 조건: 빌깃드가 살아남는다
■패배 조건: 빌깃드의 격추 (린호스 도착 후)
■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 제간(빌깃드), 제간×3(연방군 병사)
- ●적 유닛: 베르가 다라스(드렐), 베르가 기로스(자비네), 베르가 기로스×8
- ●아군 증원: 2턴 째 건담F91(시북), 3턴 째 톨기스(젝스), 토러스(노인), 4턴 째 B지점에서 린호스Jr. (고메스) 외 12기
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 자크Ⅲ(이리아), 가자D×6, 바우×3

린호스가 등장하면 젝스와 노인은 퇴각한다.

■입수 아이템

고성능 레이더	자비네의 베르가 기로스를 격추
바이오센서	이리아의 자크Ⅲ 격추

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
시북	건담F91	엘	-
빌깃드	제간	몬도	-
이노	-	-	화이트 아크
비차	-	-	V2건담

유닛활용Tips

F91
Z건담과 비슷하지만 운동성, 이동력 등이 더 높다. 또한, 분신이 있고, 공격력 2400의 빔 런쳐가 있다는 것도 장점. 최고 무기인 베스바가 기력을 110이나 필요로 하지만 시북에게는 기합이 있으므로 별 관계가 없다. EN소모가 40이긴 하지만 전체적으로 Z건담보다 뛰어난 성능이다. 먼저 EN을 개조, 그 후에 베스바와 빔 런쳐를 개조하는 방향으로 나아가자.

화이트 아크
수리장치와 보급장치가 모두 있고, HP도 높은 편. 보급기체 치고는 높은 공격력을 갖고 있지만 운동성이 낮아 잘 맞지 않으므로 공격받을 때는 주로 방어를 하자. 정신커맨드 「보급」을 갖고있는 캐릭터를 태우면 매우 효과적이다.

V2 건담
빔라이플을 이동 후에 사용할 수 없는데다가 가장 강력한 무기인 빛의 날개가 격투계이기 때문에 그렇게 강한 파워는 내지 못한다. 하지만 MAP병기의 빛의날개는 범위가 매우 넓으므로 개조한다면 한 번에 많은 적들을 없앨 수 있다. 특히 30화 이후로 등장하는 젠트라디 병사들에게 효과적. 빔라이플과 MAP병기 빛의날개를 강화하는 것이 좋으며, EN도 높여두자(빛의날개의 필요EN은 100이고 V2건담의 초기 최대EN도 100이다). V2어설트건담이 되기 전까지는 그렇게 좋지는 않다.

26-A 「바다에서의 말레비트」로

25-B 제 25화 샤킨 악마의 싸움

한편 샤킨은 이번에야말로 반드시 라이딘과 아키라를 없애버리겠다고 다짐하고, 손을 잡자고 찾아온 고곤과 연합작전을 펼치기로 한다. 샤킨은 곧바로 무트로 폴리스에 통신을 걸고, 히비키 아키라에게 동경에서 최후의 결전을 펼치자는 도전을 한다. 이에 응하는 아키라. 곧바로 라이딘과 함께 출격한다.

등장유닛
- ●아군 출격: 라이딘(아키라), 브루거(진구지), 브루거(레이), 그레이트 마징가(테츠야), 비너스A(쥰)
- ●적 유닛: 도로메×6, 그시오스βⅢ×4, 알소스×3, 자라가×3, 오베리우스, 즈갈, 간테(샤킨)
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 주인공, 겟타G(료마), 볼테스V(켄이치), 단쿠가(시노부), R-2(라이), 컴바트라V(효마), 마징가Z(코우지), 다이아난A(사야카), 보스보롯(보스) 등장
- ●적 증원: 3턴 B지점에서 센론건담(우페이) 등장

공략 그레이트 마징가는 상당히 강하다. 그에 비해 같이 등장한 브루거는 그다지 도움이 안되니 전선에서 떨어져 있도록 하고, 라이딘과 그레이트 마징가로 적진을 휘젓고 다니다가 HP가 부족하다 싶으면 비너스A로 회복하자. 3턴 째에 주인공들이 등장한다. 같은 턴에 나오는 우페이가 조금 강하므로 주의해서 한 번에 없애도록 하자. 샤킨의 간테는 간테를 제외한 모든 적들이 전멸되었을 때부터 움직이기 시작하는데, 숙적에게 갓버드로 죽음을 선물해주도록 하자(라이딘을 적당히 키워뒀다면, 갓버드 2번이면 물리칠 수 있다). 간테를 물리치고 나면 샤킨은 거대 샤킨으로 부활하는데, 이 녀석도 어김없이 아군의 슈퍼로봇의 필살기 두 세방으로 쉽게 물리칠 수 있다.

▲그는 중학생이다. 믿어지는가?

▲받아봐라 우페이! 므악시 블라스터어!

▲굉장히 뻔뻔하게 생긴 얼굴을 가지고 있는 거대샤킨

전투가 끝나면, 어디선가 나타난 아가마와 빌바인이 보인다(이때 가라리아는 쇼우로 설득가능). 론드벨은 그 동안 바이스톤 웰이라는 곳에 가있었다고 하며, 오라배틀러를 타고 있는 사람들은 거기서 알게된 동료라고 하는 것이다. 잉그램은 R시리즈의 파워업 파츠가 완성되었으니 곧 R시리즈에 파워업 파츠를 달아 줄 수 있을 것이라고 한다. 류세이는 자신의 기체인 R-1이 드디어 강해진다며 좋아하지만, 파워업 파츠는 R-2와 R-3의 것뿐이라는 잉그램의 말에 금방 실망한다. 어쨌든 론드벨이 행방불명된 동안 우주에서는 지온이 핵을 사용하고 티탄즈가 본격적인 활동을 하게되고 여러가지로 상태가 말이 아니다. 일단은 아가마는 네르프에 가보고 이후의 행동을 결정하기로 한다.

26-B 「붉은 에반겔리온」으로

25-C 제 25화 동경상공

어쨌든 지상으로 돌아온 듯하다. 안심하고 일단 극동지부에 연락하려는 찰나, 신주쿠상공에서 전투가 일어났다는 것을 발견한다. 연방군의 통신에 의하면 정체불명의 소형기동병기같은 것과 공중전을 하고 있다는 것이다. 소형기동병기라… 오라배틀러다! 쇼우일 가능성이 높다고 생각한 브라이트는 아가마대의 목적지를 신주쿠 상공으로 잡고, 그쪽으로 향한다.

공략 동경상공에서 존재하는 오라배틀러는 빌바인과 바스톨, 즉 쇼우와 가라리아인 것이다. 쇼우는 지상에서 싸우지 말고 굳이 싸운다면 바이스톤 웰로 돌아가서 싸우자고 하고, 열심히 가라리아를 설득한다. 그 후, 아군의 턴이 돌아오면 쇼우로 가라리아를 설득가능, 차후 가라리아가 동료가 되는 조건이 된다. 가라리아를 설득하고 나면 여기저기 사방팔방에서 튀어나오는 기계수 무리를 볼 수 있다. 그리고 가라리아의 퇴각, 동시에 마벨들도 볼 수 있다. 기계수는 오라배틀러와는 정반대로 못 맞추고 못 때리므로 어느정도 안심하고 싸워도 된다. 6턴 째에 등장하는 윙건담 일당은 의외로 힘든 상대다. 그러므로 빌바인같은 유닛에게 집중을 걸어 붙여서 싸우게 하자.

▲여기서만 특별출연하는 미오 사스가

▲앗싸 앗싸 선더브레이크~!!

■승리조건: 적의 전멸　■패배조건: 아군의 전멸

등장유닛

● 아군 출격: 빌바인(쇼우)

● 적 유닛: 바스톨(가라리아)

● 아군 증원: A지점에서 단바인(마벨), 보춘(니), 보춘(킨) 등장, 2턴 ≥ B지점에서 아가마(브라이트), R-1(류세이) 등장, 추가로 3기 출격가능. 4턴 째 C지점에서 단쿠가(시노부), 겟타G(료마), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), R-2(라이), 보스보롯(보스), 텍사스맥(잭), 다이아난A(사야카) 등장

● 적 증원: 가라다K7×2, 다브라스M2×2, 토로스D7×2, 제노바M9×2, 아브도라U6, 제노사이더F9×4, 그루(브로켄), 그루(아슈라) 등장, 4턴 째 D지점에서 자라가, 알소스, 즈갈, 오베리우스, 단테(단테) 등장, 6턴 째 C지점에서 건담샌드록(카토르), 건담헤비암즈(트로와) 등장

■ 입수 아이템

프로페란트탱크	브로켄백작의 그루를 물리치면 획득
하이브리드 아머	아슈라남작의 그루를 물리치면 획득
고성능레이더	트로와의 건담헤비암즈를 물리치면 획득
대빔코팅	카토르의 건담샌드록을 물리치면 획득

론드벨 본대와 재회한 코우지들은 재회의 기쁨을 느끼며 바이스톤 웰에 대한 이야기를 듣는다(치즈루가 중간에 낭만적이라며 한 번쯤 가보고싶다고 한다). 그리고 쇼우는 이제부터 바이스톤웰로 돌아갈 방법을 찾아본다고 한다. 그리고 그 동안은 론드벨을 도와주겠다고 한다.

26-B 「붉은 에반겔리온」으로

26-A 제 26화 바다에서의 랄레비트

린호스Jr.과의 합류 예정 지점에 도착한 아가마. 아가마측은 에바2호기를 무사히 얻었다. 그들도 많은 기체를 얻어서 아가마는 단쿠가, 컴바트라V, 볼테스V를 합체상태로 갑판에 얹어서 이동할 정도로 공간이 부족하다고 한다.
갑작스런 적의 습격. 적은 단 하나로 바다 속에서 공격해온다. 단 하나… 바로 사도인 것이다.

공략 먼저 가기엘을 없애는 것이 중요. 가기엘은 물 속으로밖에 이동할 수 없기 때문에 쉽게 이길 수 있다. 다만 AT필드로 4000이하의 데미지는 무효화하는데, 물속에 있으므로 많은 공격들이 본래의 위력을 발휘하지지 못해 AT필드를 뚫을 수 없다. 레이의 탈력을 사용해 기력을 낮추거나, 물에 강한 겟타포세이돈을 사용하자. 2턴 째에 등장하는 적들 중 랄은 명중, 회피가 높으므로 주의. 하몬의 잔지발은 약간의 데미지를 받으면 퇴각하는데, 이 때 모든 적들이 같이 퇴각하므로 가장 마지막에 격추하자. 격추를 위해서는 겟타드래곤의 샤인스파크를 개조했어야 한다(단쿠가는 처음 등장하므로 개조 불가능). 또한 크리스와 바니가 전투하면 대화를 하는데, 나중에 바니를 설득하려면 꼭 전투를 하자.

숙련도 시작 전에 아스카가 가기엘을 3분 안에 없애겠다고 한다. 이 말대로 아스카로 3턴 안에 가기엘을 없애면 숙련도가 1 오른다. 다른 유닛들로 적당히 공격한 후에 아스카로 결정타를 때리는 것도 가능하며, 에바이호기에는 신지가 탑승하고 있기 때문에 노력을 사용해 둘의 레벨을 동시에 올릴 수 있다.

▲목표는 3분

론드벨의 아가마와 합류한 린호스. 블렉스의 명령에 의해 린호스는 론드벨에게 넘겨주고, 고메스와 슈라크대는 아가마를 타고 홍콩에 돌아간다.

▲수상한 잉그램

주인공은 잉그램에게 그때의 사건이 잉그램이 계획한 것이 아닌가를 묻지만 잉그램은 그것이 우연이라고 말한다. 그런 잉그램을 대하며 주인공은 예의 두통이 시작되고… 잉그램은 분명히 무엇인가를 숨기고 있다고 생각한다.
한편 니는 쇼우에게 무엇인가 큰일이 일어났다는데…

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추

등장유닛
●아군 출격: 아가마(브라이트), 단쿠가(시노부), 볼테스V(켄이치), 겟타드래곤(료마), 리 가즈이(아무로), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), R-2(라이), 건담NT-1(크리스), 에바영호기 改(레이), 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 제6사도 가기엘
●아군 증원: 3턴 째 B지점에서 린호스Jr.(고메스)외 5기
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 구후(랄), 잔지발(하몬), 켐푸화(슈타이너), 자크改(바니), 자멜×3(아코스, 코즌, 클램프), 켐푸화×4, 릭돔Ⅱ×3

■**입수 아이템**

리페어 키트	바니의 자크改를 격추
프로펠란트 탱크	슈타이너의 켐푸화를 격추
하이브리드 아머	랄의 구후를 격추
미노프스키 크래프트	클리어시 입수

■**신유닛**

-	린호스Jr.	켄	보춘
쇼우, 참	빌바인	신지	에바초호기
라이	R-2	레이	에바영호기 改
마벨	단바인	아스카	에바이호기
니	보춘	켄이치	볼테스V

20화 종료후의 분기에 의해 없어졌던 캐릭터들을 다시 사용할 수 있다. 슈라크대와 올리퍼는 없어지고 그들이 사용하던 건이지와 건블래스터도 없어진다. V건담 헥사는 여전히 사용할 수 있으며, 린호스Jr.의 함장은 브라이트로 바뀐다.

27「머신 전개」로

26-B 제 26화 붉은 에반겔리온

네르프 본부로 오게된 론드벨은 정식으로 에반겔리온의 스탭들과 합류하게 된다. 그리고 마저 수행하지 못했던 임무인 에바2호기수송부대와의 합류를 위해 남 아탈리아 섬으로 가게되는 론드벨. 그리고 뒤이어 우주로 날아간 린호스Jr.대에서 연락이 온다. 그들의 강하장소는 에바이호기 수송부대와 접선하는 곳과 조금 떨어진 곳, 여기서 어떤 쪽과 먼저 합류해야 하나 잠깐 생각하게 된다.

유닛활용Tips

에반겔리온 시리즈
능력치 자체만으로 볼 때 그다지 좋아졌다는 것을 느끼지 못하겠지만, 실질적으로는 굉장히 파워업을 한 유닛들이다. 장갑을 조금 개조하고 전방에 던져놓으면 훌륭한 방패감이 된다. 그외에도 공격력이 의외로 강해서 전투용으로도 쓸 수 있으니 무기도 조금 개조해주면 좋을 것이다. 레이에겐 탈력이 있으므로 유용히 쓸 수 있다.

■승리조건: 제 6 사도 가기엘의 격추
■패배조건: 1. 아스카의 격추 2. 모함의 격추

먼저 에바이호기 수송부대와 합류한다.
먼저 린호스Jr.과 합류한다.
'먼저 에바이호기 수송부대와 합류한다'를 선택하면 숙련도가 증가한다.

공략 시작하면 가기엘에게 레이의 탈력을 한번 써주자. 그렇게 되면 가기엘은 AT필드를 펼치지 못하므로 어떠한 공격에도 뻥뻥 데미지를 받는 약한 모습을 보이게 된다. 아니면 아스카가 열혈을 걸고 두번만 공격해주면 가기엘을 처치할 수 있다(숙련도를 위해서 아스카로 처치해야 한다). 하몬의 잔지발은 조금이라도 데미지를 받으면 퇴각하니 샤인스파크나 단공포 포메이션등으로 열혈걸고 한번에 없애도록 하자. 바니를 크리스로 공격하면 대화 이벤트가 있는데, 이것은 나중에 바니가 동료되는 조건이 된다.

▲튀어나온 면상이 멋지다

▲류세이 오리지널! 너클 펀~치!

▲신문배달아저씨 고메스

등장유닛
- ●아군 출격: NT-1알렉스(크리스), 에바이호기(아스카), 에바영호기改(레이), 아가마(브라이트), 론드벨 8기 출격가능
- ●적 유닛: 제7사도 가기엘
- ●아군증원 :적 증원 다음 턴 B지점에서 린호스Jr.(고메스), ZZ건담(쥬도), Z건담(카미유), 건담F91(시부크), V2건담(웃소), 건담 시작1호기Fb(코우) 등장
- ●적 증원: 3턴 째 내지는 사도를 물리친 시점 A지점에서 릭돔ⅡII×5, 캠퍼×4, 캠퍼(슈타이너), 자크改(바니), 자멜(아코스), 자멜(코즌), 자멜(크랜프), 그프(랄), 잔지발(하몬)

■신유닛

파일럿	유닛
레이	에바영호기改
신지	에바초호기
아스카	에바이호기

숙련도 3턴이내에 아스카로 가기엘을 격추시키면 숙련도 +1.
랄의 그프를 물리치면 숙련도 +1

독일에서 같이 온 네르프 특별감찰부의 카지라는 남자는 미사토와 어느정도 안면이 있는 듯하다(원작 참조). 그리고 무엇인가 일이 생겼는지 대원들은 모두 브릿지로 모이라는 명령이 떨어진다.

27 「머신 전개」로

27 제 27화 머신 전개

지상에 오라배틀쉽이 4기나 등장했다. 그랑가란과 고라온, 윌윔스와 게아가링의 4척이 그것이다. 아무래도 지상으로 나오게 된 것은 쇼우들 뿐만이 아니라 바이스톤 웰의 모든 오라배틀러들이 나오게 된 듯하다. 일단 오라배틀쉽의 소재를 알아보니 윌윔스는 멕시코, 그랑가란은 게르마텍제도, 고라온은 이스터제도, 게아가링은 마케서스제도 근처에 있다는 것이다. 그리고 윌윔스를 제외한 모든 오라배틀쉽은 남 아탈리아 섬을 중심으로 삼각형을 그린 것처럼 집중되어 있어서 조우하기엔 편할 것이라고 한다. 그리고 마지막으로 멕시코에 있는 윌윔스는 티탄즈와 전투를 시작했다고 한다.

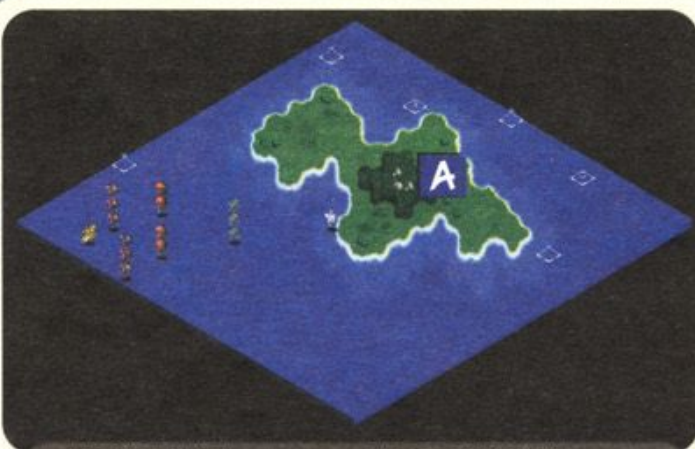
- 남 아탈리아 섬으로 향한다.
- 마케서스제도로 향한다.
- '남 아탈리아 섬으로 향한다'를 선택시 숙련도 증가

잉그램과 쇼우들은 일단 마케서스제도로 탐색을 가기로 한다.

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 마사키의 격추

공략 사이버스타는 붉은 삼기사의 트리플러 공격을 받고 시작하게 된다(역시 이 트리플러도 검은 삼연성의 제트스트림 어택처럼 64의 합체공격을 응용한 것뿐이다). 사이버스타는 여전히 사이프래쉬를 쏠 수 없으므로 주의 요망. 3턴 째까지 잘 버티면 주인공들이 원군으로 오니 그때까지 참도록 하자. 오라배틀러는 오라바리어 때문에 빔공격은 거의 통하지 않는다. 장갑이 약한 유닛이 집중공격 당하지 않도록 조심하며 각개격파해 나가도록 하자. 비숏의 게아가링은 HP가 절반정도로 떨어지면 퇴각. 현재로서는 어떻게 그 절반을 줄일 필살기가 없으므로 아쉽지만 도망가게 놔두자(정 죽이고 싶다면 지금까지 모은 모든 돈으로 단쿠가의 단공검을 풀 개조하여 단공광아검을 얻어서 죽일 수 있지만…).

▲참의 목소리는 매우 귀엽다

▲이 놀라운 스펙. 기절한다

등장유닛
- ●아군 출격: 사이버스타(마사키)
- ●적 유닛: 드람로×5, 바스톨×6, 비아레스(가라미티), 비아레스(다), 비아레스(네트), 게아가링(비숏)
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 주인공, R-1(류세이), R-2(라이), R-GUN파워드(잉그램), 빌바인(쇼우), V2건담(웃소), 화이트아크(마벳트), 단바인(마벨), 보춘(니), 보춘(킨) 등장

■신유닛

파일럿	유닛
마사키	사이버스타

유닛활용Tips

사이버스타

무기리스트와 전체적인 능력치를 보면 왠지 모르게 좋아 보이지 않는다. 그러나 나중에 생기는 특수능력인 정령빙의, MAP병기 사이프래쉬 등의 이유로 인하여 매우 강력해질 수 있는 유닛. 기동성이 높고 사정거리가 기므로 운동성을 중심으로 장거리무기들을 개조해 나가자. 반면 한대 맞으면 상당히 위태위태하므로 장갑쪽은 돈을 들여서 개조해주기보다는 강화파츠로 때우는 것이 좋을 것이다.

전투가 끝난 후 마사키는 일단 론드벨에 합류하기로 한다. 그리고 잉그램과 크와트로는 마사키에게 여러가지로 심문(질문?)을 한다. 마사키는 당장 슈우를 눈앞으로 데리고 오라고 난리치만, 자신들과 같이 다니면 언젠가는 슈우를 만날 수 있다는 잉그램의 설득에 넘어가서 일단 론드벨과 같이 다니기로 한다.

28 「EOT의 섬」으로

28 제 28화 EOT의 섬

남 아탈리아 섬에 도착한 론드벨. SRX팀과 주인공은 잠시 DC지부로 가서 기체에 신무기를 장착하러 간다. 그리고 마크로스의 함장 글로벌과 만나는 론드벨. 그는 마크로스가 이성인결전을 위한 것뿐만이 아니라 지구탈출계획의 일환으로서 그렇게 거대하다는 것이다. 그럼 지구탈출계획의 목적은 대체? 그런 이야기를 하고 있노라니 어디선가 사도가 쳐들어온다.

공략 일단 사도에게 레이의 탈력을 걸어주자. 이것만으로 이스라펠은 상당히 약해진다. 공격을 뻥뻥 잘 맞고 때려도 데미지를 주지 못하는 불쌍한 사도가 되므로 빨리 끝장을 보자. 이스라펠을 한 번 물리쳐도 이스라펠甲, 이스라펠乙로 분리된다. 이때 초호기와 이호기는 회수되고 론드벨의 기체 12기가 출격 가능하다. 이때엔 레이의 SP가 탈력을 두 번 쓸 정도로 남아있지는 않을 것이니, 아쉬운 대로 겟타포세이돈의 대설산떨구기를 적극 이용하도록 하자.

▲역사에 길이 남을 함장대결

▲올림픽 공식지정마크같이 생긴 사도 공격당하다

숙련도 레이로 이스라펠을 물리치면 숙련도 +1
브라이트로 이스라펠을 물리치면 숙련도 +2

■승리조건: 제 7 사도이스라펠의 격추 → 제7사도이스라펠 甲, 乙의 격추
■패배조건: 1. 제 7 사도이스라펠의 상륙 2. 에바가 하나라도 격추 당하거나, EN고갈되는 것 3. 마크로스 또는 린호스Jr.의 격추 → 1, 2번 조건이 빠지고 아군의 전멸이 추가됨.

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(브라이트), 마크로스(글로벌), 에바초호기(신지), 에바영호기改(레이), 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 제 7 사도 이스라펠(이스라펠)
●아군 증원: 이스라펠을 물리치면 A지점에서 12기 출격

사도를 물리치게되면 다시 재생을 한다는데, 완전히 재생을 하는 것은 약 5일 후, 마크로스 진주식(進宙式)의 날인 것이다. 어떻게 해서든 빨리 사도를 물리치고 싶어하는 론드벨. 작전을 짜기 시작한다.

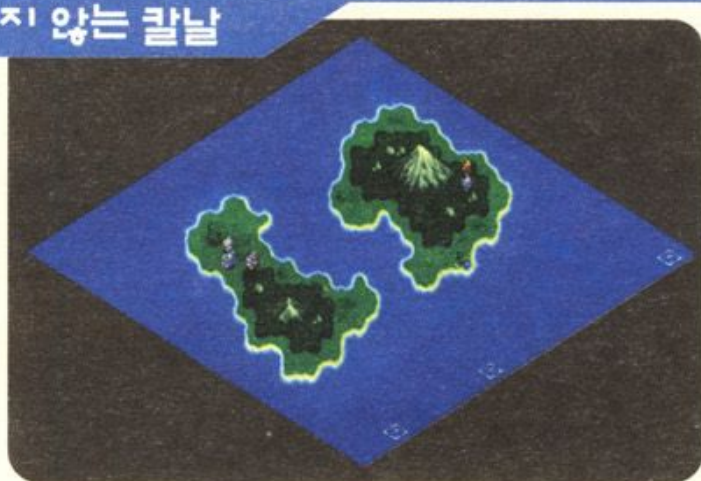
슈퍼계라면 29-S「마음에 그리는, 보이지 않는 칼날」로, 리얼계라면 29-R「검은 초투사」로

29-S 제 29화 마음으로 그리는, 보이지 않는 칼날

한 편 본대가 사도가 신나게 싸우고 있을 동안, 주인공들과 SRX팀은 파워업을 위하여 플러스 파츠를 장착하고 있는 중이었다. 아야는 아버지인 켄조 박사에게 뭔가 특별한 테스트를 받고 있는 중이었으며, 류세이와 주인공은 그 켄조 박사에 의해 DC본부로 가서 염동력 테스트를 받은 후 돌아오는 길에 슈우를 찾다가 허탕친 마사키를 발견하게 된다. 그는 잉그램과 슈우는 비슷한 느낌이며 절대 신용하면 안될 듯한 인물이라고 한다. 그리고 극동지부에서는 H시리즈의 기체가 잉그램의 전 부하인 남자와 세컨드 파일럿에 의해 두 대 강탈당했다고 한다. 잉그램은 그 기체를 찾기 위해 SRX팀과 주인공에게 섬을 찾아보라고 명령한다. 잠시 기체에 대해 이야기하자면 라이의 R-2는 플러스파츠를 장착하여 R-2파워드로 버전 업 하였고, 류세이의 R-1은 염동필드를 장착했으며 새로운 T-LINK소드라는 무기를 얻었다(여기서 류세이는 T-LINK소드라는 이름이 슈퍼스러운 느낌이 나지 않는다면서 천상천하염동파쇄검이라는 이름으로 개명한다). 그리고 주인공은 계도순옥검이라는 무기를 얻는다.

공략 이룸의 휴케바인EX는 괜히 쓰러뜨리면 숙련도만 깎이므로 건드려봤자 좋을 거 하나도 없다. 그러므로 부주인공 설득에 전념하자. 부주인공과 전투를 주인공으로 전투를 해서 대화한 후 체력을 절반으로 깎거나, 주인공으로 2번, 류세이로 1번, 라이로 1번 치르면 주인공으로 부주인공을 설득 가능하다. 공격하다가 실수로 강한 공격을 해서 격추시킨다거나, 설득커맨드가 나올 때까지 때리다가 이쪽이 맞아죽는 그러한 극단적인 일만 없으면 간단히 설득시킬 수 있다. 참고로 이룸은 슈퍼로봇대전 F의 남자주인공 중 한 명이었다.

▲부녀지간… 절대 안 닮았잖아!!

▲리얼계 주인공기체는 이런 녀석이다

등장유닛
●아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), R-1(류세이), R-2파워드(라이)
●적 유닛: 휴케바인EX(이룸), 휴케바인MK-II(부주인공)

힘든 전투(?)를 끝내고 나니 본부엔 이미 아야가 돌아와 있었다. 이것으로 SRX팀은 모두 론드벨에 합류하게 되는 것이다. 그리고 잉그램의 말에 의하면 PTX팀의 이룸 갈트는 휴케바인을 몰고 군을 탈주하려 했다고 한다. 그러나 아무래도 수상함을 느낀 라이, 조사를 해보기로 결심한다. 그리고 미사토는 카지와 잉그램이 생각해낸 아이디어를 축으로 작전을 2가지 생각해 내는데, 그중 하나는 분열중인 사도의 코어에 대하여 동시에 집중공격, 2체의 에바의 타이밍을 완전히 합쳐서 동시에 사도를 물리치는 것이다. 그리고 그 두 명은 아스카와 신지로 결정났다고 하는 것이다. 그리고 다른 하나의 작전은 지금과도 같이 힘으로 밀어붙이는 작전이다. 단지 공격은 공방의 밸런스가 우수하고 일격필살의 공격을 할 수 있는 유닛이 해야한다는 것이다.

에바2기에게 맡기는 작전을 택한다. 30-A「순간, 마음, 합쳐서」로
힘으로 사도를 쓰러뜨리는 작전을 택한다. 30-B「정팽빙의」로

29-R 제 29화 검은 초투사

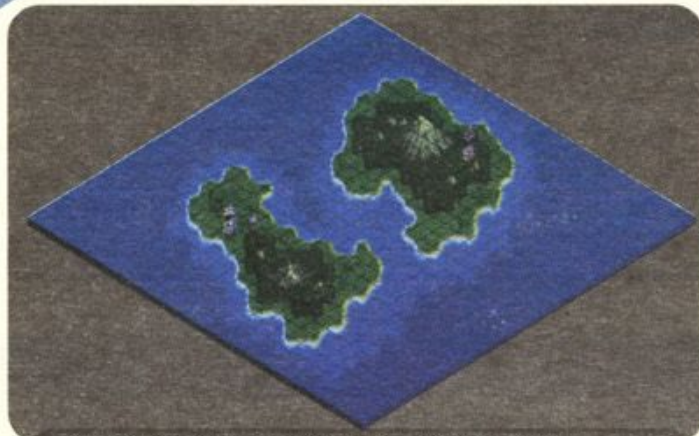
R시리즈와 휴케바인MK-Ⅱ에 신무기가 장착되었다고 한다. 뭔가 수상한 분위기를 풍기는 고바야시박사는 아야를 찾는 라이의 질문에 다른 장소에서 R-3의 테스트중이라며 T-LINK시스템의 테스트를 위해 주인공과 류세이를 데려간다. 그들이 테스트를 하고 있는 중에 잉그램과 고바야시박사의 수상한 대화는 계속 이어지고… 잉그램은 그들에게 무엇인가 강한 자극을 주어야 한다고 말한다. 훈련이 끝난 주인공과 류세이에게 마사키는 슈우와 잉그램을 신용하지 말라고 한다. 류세이는 잉그램은 그런 사람이 아니라고 하지만, 마사키는 그럴수록 뒷면엔 무엇인가가 있다며 자신은 슈우에게 그것을 배웠다고 하는데… 점점 알 수 없어지는 잉그램이다.

▲최면에 걸린 듯한 아야

한편 카크 해밀박사는 일본에서 G시리즈를 누군가가 훔쳐갔다고 하는데, 범인들이 남 이탈리아 섬에 나타날 가능성이 있으니 주의하라고 한다. 하지만 잉그램은 오히려 그걸 이용할 생각을 하는데… 잉그램은 라이, 류세이, 주인공을 정찰대로 보내며 수상한자를 발견했을 때에는 공격을 해도 좋다고 한다. 마치 적이 나타날 것을 알고있는 것처럼…

공략 슈퍼계와 맵과 구성이 동일하지만 적이 휴케바인이 아니라 그룬거스트, 이번화는 적을 격추하는 것이 목적이 아니다. 주인공이 부주인공을 설득하거나 부주인공과 전투한 후 이루므와 전투를 하면 클리어할 수 있다. 설득하려면 먼저 주인공이 부주인공과 전투를 2번해야 하지만, 너무 그것에만 신경을 쓰면 격추될 위험이 있으니 정신커맨드를 적절히 사용하자. 이루므는 "휴케바인은 내가 맡겠다"라고 하지만 실제로는 류세이와 라이를 공격한다.

▲먼저 전투를 하자

숙련도 여기에서 이룸이나 부주인공을 격추하면 숙련도가 떨어진다. 힘들게 올려놓은 숙련도를 떨어트리지 않도록 주의하자.

■승리조건: 볼트머신이 모두 살아남는 것 → 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 볼트머신이 하나라도 격추 당하는 것 → 아군의 전멸로 바뀜

등장유닛 ●아군 출격: 휴케바인MK-Ⅱ(주인공), R-1(류세이), R-2(라이)
●적 유닛: 이루므(그룬거스트改), 부주인공(그룬거스트 이식)

■신 유닛

아야	R-3
-	R-2파워드

이밖에 R-1과 휴케바인MK-Ⅱ에 새로운 무기가 추가된다.

그동안 얼마만큼의 시간이 흐른 것일까, 류세이는 약 반년 전에 SRX팀에 들어왔다고 하는데, 터스크는 그와 비슷한 시기에 잉그램이 SRX의 테스트 파일럿으로 데려온 모양이다. 그러면 휴케바인을 탄 것도 반년이 훨씬 넘었다는 것인가. 여러 가지로 수상한 면을 보이는 잉그램은 R시리즈의 합체는 사도 격파 후에 행한다고 한다.

사도를 격파하는 것에는 두 가지의 방법이 있다고 한다. 하나는 두 대의 에바가 완전히 타이밍을 맞추어서 양쪽을 동시에 공격하는 것, 또 하나는 지금까지처럼 모두의 힘으로 물리치는 것, 강력한 공격력과 방어력을 가진 기체인 휴케바인이나 겟타드래곤, 빌바인, 사이버스터 등이 출격하는 것이다. 에바2대에 의한 작전을 선택하면 30-A「순간, 마음, 합쳐서」로, 힘으로 물리치는 것을 선택하면 30-B「정령빙의」로 진행된다.

30-A 제 30화 순간, 마음, 합쳐서

신지와 아스카는 5일 후에 있을 사도와의 전투에 대비하여 합숙동거훈련을 시작한다. 중간에 코우지가 안에서 무슨 훈련을 하고 있는지 궁금하다며 하로와 참을 이용해서 엿보기를 시도, 결국 훈련의 내용을 알아내는데 그것인즉 일정한 율동에 맞춰 같은 포즈로 춤을 추는 것이었다(원작을 보지 않았다면 사립 저스티스 학원에서 헬멧 벗은 아키라의 투플라톤을 써보면 알 수 있다). 그리고 훈련의 성과를 보일 전투의 날이 다가온다.

공략 신지와 아스카의 기력은 처음 시작할 때부터 120으로 시작한다. 이 때를 대비해서 초호기와 이호기의 프로그레시브 나이프를 개조해놨으면 편하다. 그리고 전투가 시작되면 열혈을 걸고 한 번 때린 후, 반격을 이용해서 한 번 더 공격하면 한 턴 안에 물리칠 수 있다.

▲사실은 개그에 가까운 훈련

▲그의 야망은 게임으로도 만들어진 역사가 있다

■승리조건: 제 7 사도 이스라펠甲 乙을 같은 턴에 격추시키는 것
■패배조건: 1. 신지 또는 아스카의 격추 2. 초호기와 이호기의 EN고갈 3. 적을 같은 턴에 없애지 못하는 것

등장유닛 ●아군 출격: 린호스Jr.(브라이트), 마크로스(글로벌), 에바초호기(신지), 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 제 7 사도 이스라펠甲(이스라펠甲), 제 7 사도 이스라펠乙(이스라펠乙)

숙련도 신지와 아스카가 사도를 1턴에 물리치면 숙련도 +2
신지와 아스카가 사도를 2턴에 물리치면 숙련도 +1

선택문 탄환을 쏴서 떨어뜨린다. → 31-B 「부비트랩」으로
탄환을 에바를 이용하여 멈추게 한다. → 31-A 「기적의 가치는」으로

전투가 끝나고 나면 네오지온의 기렌에게 통신이 들어온다. 그는 SDF의 무장을 해제한 후, 순순히 ASS-1을 네오지온에게 넘기라는 것이다. 만약 그것을 받아들이지 않는다면 매스 드라이버를 이용하여 남 아탈리아를 공격하겠다고 하는 것이다. 통신이 끝난 후 남 아탈리아근해를 향하는 초고속으로 낙하하는 직경 1미터의 암괴를 발견한다. 15분 후 남 아탈리아 섬 근처 40km 해성에 낙하한다는데, 여기서 대안이 두가지 나온다. 하나는 날아오는 탄환을 대출력의 화력을 내어서 파괴하는 것. 또 하나는 에바3체의 AT필드를 최대출력으로 동시에 전개, 자체에 명중하기 전 탄환을 튕겨보내는 것이다.

30-B 제 30화 정령빙의

부품도 없고 사이버스터에 대해 잘 아는 웬디도 없어 플라나 컨버터를 고칠 수 없는 마사키. 이대로라면 사이프랏슈와 코스모노바를 사용할 수 없기 때문에 슈우에게는 이길 수 없다며 상심에 빠진다.
한편 만약을 위해 신지와 아스카는 특훈(원작과 같은 댄스연습)을 하지만 잘 되지 않는다. 미사토는 이런 둘을 보고 역시 지금까지처럼 모두의 힘으로 사도를 물리치는 것이 낫다고 생각한다.
브리핑룸에 모인 겟타팀, 아키라, 다이사쿠, 주인공, 쇼우. 이번 작전은 기동력과 파괴력을 중시하는 것으로, 갖고있는 힘을 최대한으로 발휘해서 사도 둘을 동시에 없애야만 한다. 하지만 지금의 사이버스터는 갖고있는 힘을 최대한으로 사용할 수 없다….

숙련도 사이버스터의 플라나 컨버터 출력이 떨어져 움직일 수 없다. 미사토는 사이버스터를 회수하려 하지만 마사키는 어떻게든 자신의 힘으로 극복하겠다고 한다. 이스라펠을 격추하기 전엔 사이버스터는 움직일 수 없으므로 일단 놔두고 이스라펠을 공격하자. 모든 아군의 초기 기력이 120이므로 A.T필드의 걱정 없이 쉽게 격추할 수 있다. 이스라펠들은 라이딘을 노리고 접근해 오므로 이를 이용해 한곳으로 모아서 한꺼번에 공격하자(이동력 부족으로 공격할 수 없는 경우도 있다). 열혈과 기합을 사용해 최강 무기를 2대씩 맞추면 쉽게 이길 수 있다. 이스라펠들을 격추하면 에어로게이터가 등장하는데, 이때부터 사이버스터에게 정령빙의가 생기며, 사이프랏슈와 코스모노바를 사용할 수 있게 된다. 또한 기력이 150이므로 에어로게이터를 상대하자. 정령빙의 상태에서는 장갑이 2배 가까이 늘어나므로 격추될 염려는 없다(운동성도 높아지고). 다만, 적들이 물속에 있기 때문에 사이버스터만으로 모든 적들을 격추하는 것은 무리이다. 다른 유닛을 이동시켜 같이 공격하자.

▲사이버스터 최강의 필살기 코스모노바(위력만으로)

숙련도 이스라펠을 3턴 이내에 물리치면 +2, 4턴 째에 물리치면 +1, 5턴부터는 0이다. 보통 2~3턴 째에 쉽게 없앨 수 있으므로 특별히 신경쓸 것은 없다(낮게 진행하려면 신경을 써야한다…).

정령빙의에 의해 정신을 잃은 마사키. 최악의 경우 사망한다고 하지만, 운좋게도 마사키는 깨어난다. 전에 정령빙의를 했을 때에는 플라나가 빨려 들어가는 느낌이었지만, 이번에는 사이버스터가 힘을 주고있다는 느낌을 받았다고 한다. 그리고 그랑존과 싸울 수 있을 정도의 힘은 없다고 하는데…
한편, 네오지온의 총수 기렌 자비로부터 마크로스에 통신이 들어온다. 그는 SDF가 무장해제를 하고 ASS-1을 네오지온에게 넘겨주지 않으면 매스 드라이버로 남 아탈리아 섬을 공격하겠다고 한다.

■승리 조건: 제7사도 이스라펠 甲, 乙을 같은 턴에 격추
■패배 조건: 사도 둘을 같은 턴에 격추하지 못한 경우, 아군 유닛중 누군가의 격추, 모함의 격추
(사도 격추 후)
■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 마사키의 격추, 모함의 격추

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(브라이트), 사이버스터(마사키), 자이안트로보(다이사쿠), 빌바인(쇼우), 겟타드래곤(료마), 라이딘(아키라), 주인공
●적 유닛: 제7사도 이스라펠 甲, 제7사도 이스라펠 乙
●적 증원: 이스라펠 격추 후 A지점에서 에제키엘(비렛타), 하바쿠쿠×3, 메기로드×5

위성궤도상에서 남 아탈리아 섬 근처의 바다로 직경 약1미터의 암석이 낙하하고 있다는 보고가 들어온다. 기렌은 마크로스를 넘겨줄 리가 없다는 것을 알고 미리 준비해 둔 것이다. 이것에 대해 미사토가 두 가지 방법을 제시하는데, 하나는 낙하하는 암석을 대출력의 무기로 파괴하는 것(弾丸を撃ち落とす)이고, 다른 하나는 에바 3대의 A.T필드를 동시에 최대출력으로 전개해 암석을 막아내는 것(弾丸をEVAで受け止める)이다. 이 선택에 따라 앞으로의 진행이 마크로스 TV판과 극장판으로 갈리는데, 스토리 진행상 큰 차이는 없으므로 마음에 드는 것을 선택하면 된다.

▲어느 것을 선택할 것인가

AT필드로 막아냈을 때 31-A 「기적의 가치는」으로, 파괴할 때 31-B 「부비트랩」으로

31-A 제 31화 기적의 가치는

마크로스에서는 제1경계라인으로 접근하는 전함 수준의 2기를 탐지한다. 그들은 바로 바이스톤웰의 오라쉽인 고라온과 그랑가란. 시라와 에레는 그들이 지상에 온 것에는 어떤 이유가 있을지도 모른다고 한다. 어쩌면 론드벨과 만나기 위해서일지도….

미사토는 신지, 아스카, 레이에게 이번의 작전을 설명해준다. 확률은 적지만 가장 확실한 작전이라며 무사히 끝내면 스테이크를 사겠다고 하고… 신지는 아스카에게 왜 에바의 파일럿이 되냐고 묻는다. 자신의 존재를 알리고 싶어하는 목적을 갖고 있는 아스카에 비해 자신이 왜 에바의 파일럿이 되었는지 자신도 모르는 신지였다.

에바의 출격 후, 매스 드라이버의 공격이 아닌 소속불명의 거대한 기체들이 다수 출현, 마크로스의 주포가 자동으로 발사된다. 글로벌은 마크로스는 에어로게이터의 전함이며 마크로스의 자동 방어 시스템이 발동되어 다른 이성인들을 공격했다는 것을 알아챈다. 매스 드라이버의 공격을 방어하기 전에 다른 이성인들의 공격을 막아내야 한다.

공략 드디어 이 게임의 가장 귀찮은 적인 젠트란 병사의 등장이다. 이들은 명중률, 회피율이 매우 높기 때문에 지상에 있는 에바로는 공격을 맞추기가 쉽지 않다. 어쨌든 에바는 마크로스 주위의 10칸밖에 움직일 수 없으므로 적을 향해 돌진하는 것은 불가능하다. 가장 먼저 오른쪽의 적 3기가 이동하므로, 레이와 아스카는 신지가 있는 곳으로 이동해서 함께 공격하자. 명중률이 낮기 때문에 건물 위에 올라가는 것을 잘 활용하지 않으면 적들이 마크로스에 접근하게 된다. 그래도 다행히 에바의 공격 한 번이면 격추되는 적들뿐이다. 4턴 째 발키리 소대가 등장하면 적들이 마크로스의 옆에 오기만 하면 게임오버가 되므로 주의하자. 발키리 소대는 명중률이 높기 때문에 적들을 상대하는 것이 에바보다는 더 수월하다(집중도 있고). 따라서 에바는 마크로스 주변을 지키고, 발키리들로 적들을 격추하는 것이 좋다. 6턴 째 론드벨이 출격하면 아래쪽의 적들이 움직이는데, 이쪽은 론드벨의 부대로 격파하자. 적들은 회피율이 좋으므로 집중이나 필중을 꼭 사용하는 것이 좋다(리셋은 정신건강에 좋지 않으며…).

▲마른하늘의 날벼락… 은 아닌데

▲발키리 최강의 무기 일제사격

지금의 전투는 미끼로, 이미 적의 대 부대가 지구에 강하했다. 그들은 다른 지역에는 공격을 하지 않으며 가장 위험하다고 판단되는 마크로스가 있는 남 아탈리아 섬을 집중적으로 공격하려고 한다. 글로벌은 마크로스는 발진하며 적들을 공격하고 경우에 따라서는 그대로 대기권을 탈출하기로 결정한다. 린호스와 오라쉽들은 마크로스의 뒤쪽으로 돌아서 탈출하라고 한다.

숙련도 클리어 후 글로벌의 말을 그대로 따르는 '마크로스의 후방으로 돌아간다(マクロスの後方へ回る)'와 '마크로스를 호위한다(マクロスを護衛する)' 중 호위를 선택하면 숙련도에 +1. 이 선택에 따라 32화가 약간 달라진다.

■승리 조건: 마크로스의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 마크로스의 격추
(4턴 째의 빔공격 이후)
■패배 조건: 적 유닛이 마크로스 주변으로 침입, 마크로스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 에바영호기 改(레이), 에바초호기(신지), 에바이호기(아스카)
- ●적 유닛: 공중전 포트×21
- ●아군 증원: 4턴 째 마크로스 옆에서 VF-1S파이터(포커), VF-1A파이터(맥스), VF-1A파이터(카키자키), 5턴 째 마크로스 옆에서 VF-1J발키리-F(히카루), 6턴 째 마크로스의 약간 위에서 단쿠가(시노부) 외 8기
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 공중전 포트×5, 4턴 째 B지점에서 공중전 포트×5

■신 유닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
시라	그랑가란	포커	VF-1S
엘(요정)	-	히카루	VF-1J발키리
벨(요정)	-	맥스	VF-1A
에레	고라온	카키자키	VF-1A

에레의 고라온과 시라의 그랑가란. 전함으로서의 능력은 브라이트의 린호스Jr.과 라카이람과 비슷한 성능이지만, 이 둘의 정신커맨드에는 희귀한 것들이 많다. 게다가 요정까지 태울 수 있으니…. 시라는 필중이 있고 공격력 2900의 무기가 있어서 어느 정도 전투를 할 수도 있다. 그리고 두 전함 모두 오라배리어가 있어서 빔계열의 공격은 거의 통하지 않는다는 것도 장점. 시라와 요정인 엘의 레벨이 올라가면 기대를 이용한 무한 정신커맨드가 가능해진다(주인공이 슈퍼계이며 부주인공과 주인공이 모두 기대를 갖고있어야 한다).

스컬 소대의 발키리. 이름은 약간씩 다르지만 실질적인 능력에는 차이가 없다. HP와 장갑이 낮은 대신, 운동성이 매우 좋고 파일럿들의 2회 이동이 빠르다는 장점이 있다. 파일럿들의 명중, 회피도 높고, 기체의 사이즈도 S이므로 운동성을 개조해주면 거의 맞지 않는다(집중까지 쓰면 완벽). 이중 포커에게는 거츠가 있으므로 HP를 개조해주는 것도 상당한 효과가 있다(강화파츠도 아머류로). 주로 사용되는 파이터 형태(전투기)에서는 이동 후에 사용할 무기가 없다는 것과(다른 형태에서는 사용할 수 있는 것이 전투기에서는 사용 불능), 무기의 탄수가 적은 편이라는 것이 단점.

32-A 「스페이스 폴드」로

31-B 제 31화 부비트랩

탄환을 R-GUN파워드의 HTB캐논으로 떨어뜨릴 수 있을 것이라고 한다. 그리고 또 하나의 기체 겟타드래곤의 겟타빔도 함께 이용, 상공 4000미터밖에 있는 목표를 조준하여 완전히 파괴할 수 있다고 한다. 성공률은 51.2%라고 하는데…. 참고로 이쪽을 선택하여 오면 마크로스 「극장판」의 스토리로 나가게 된다.

등장유닛 새로 등장하는 발키리들은 상당히 잘 피하고 화력도 강한 편이다(지금으로서는). 북쪽에 있는 적들은 공격을 한다기보다는 마크로스를 향해 돌진을 하므로 한가하게 기다리기만 하다가는 마크로스에게 접근을 허용해서 게임오버가 될 수 있으므로 마크로스 주위를 아군 유닛으로 둘러싸자. MAP병기가 가장 활약을 하는 시나리오이기도 하다. 4턴 째 남쪽의 적 증원이 생각 외로 허를 찌르므로 미리 대기해 놓도록 하자.

▲이 사람의 목소리는 료마와 아키라의 목소리와 같다

▲신 슈퍼 로봇대전 때의 아야가 더 좋아!

▲뿔 달린 에레여왕은 혹시 백귀제국의 백귀수?

■승리조건: 1. 마크로스의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 마크로스에게 접근 2. 마크로스의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
- 아군 출격: 마크로스(글로벌), 겟타G(료마), 라이딘(아키라), 에바초호기(신지), 에바영호기(레이), 에바이호기(아스카), R-3(아야), R-GUN파워드(잉그램), VF-1S(포커), VF-1A(맥스), VF-1A(히카루), VF-1A(카키자키) 외 5기 출격 가능.
- 적 유닛: 공전포트×15
- 적 증원: 3턴 째 A지점에서 공전포트×5 등장, 4턴 째 B지점에게 공전포트(젠트란병)×5 등장

숙련도 마크로스의 후방으로 돌아간다.
마크로스를 호위한다.
'마크로스를 호위한다'를 선택시 숙련도 +1.

전투가 끝나면 에레의 고라온과 시라의 그랑가란이 합류한다. 그리고 마크로스는 이제 언제든지 우주로 나갈 수 있다고 하여 특별히 에어로게이터의 공격은 없는 듯하다고 한다. 이제 본격적으로 우주로 나갈 준비를 하게 된다.

32-B 「카운트 다운」으로

32-A 제 32화 스페이스 폴드

민메이는 오디션의 합격 통지서를 놓아두고 왔다며 집에 돌아간다. 민메이가 쉘터에서 나왔을 때 돌연 적의 습격으로 위기에 처하고, 그것을 히카루가 구해준다.

등장유닛 (마크로스의 뒤로 돌아간다를 선택한 경우)
- 아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1J발키리(히카루), VF-1S(포커), VF-1A(포커), VF-1A(카키자키)
- 적 유닛: 공중전 포트×5, 리가드×10, 그라지×2, 즈바르 사란×1
- 아군 증원: 4턴 째 B지점에서 윙건담(히이로), 건담 데스사이즈(듀오), 5턴 째 C지점에서 건담 헤비암즈(트로와), 건담 샌드록(카토르), 셴롱건담(우페이)
- 적 증원: 3턴 째 A지점에서 공중전 포트×3, 리가드×3, 그라지×1

(마크로스를 호위할 경우)
- 아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1J발키리(히카루), VF-1S(포커), VF-1A(포커), VF-1A(카키자키), 그랑가란(시라), 고라온(에레), 린호스Jr.(브라이트) 외 8기
- 적 유닛: 리가드×13, 그라지×4, 즈바르 사란
- 아군 증원: 6턴 째 F지점에서 건담 헤비암즈(트로와), 건담 샌드록(카토르)
- 적 증원: 3턴 째 D지점에서 리가드×3, 공중전 포트×3, 그라지×1, 즈바르 사란이 일정 이상의 데미지를 입으면 E지점에서 리가드×9, 공중전 포트×10, 적이 일정 이하로 줄어들면 G지점에서 리가드×5, 그라지×3, G지점 원군 등장 후 적이 10기미만이 되면 E지점에서 리가드×4

■승리 조건: 7턴('호위한다'일 경우 9턴) 까지 마크로스 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적이 마크로스 주변에 침입, 마크로스의 격추, 아군의 전멸

공략 특별한 것 없이 마크로스를 방어하며 버티기만 하면 클리어. 발키리는 회피율이 좋지만 운 나쁘게 맞으면 금방 격추되므로 주의해야 한다. 발키리들은 집중을 사용하면 지상에 있는 리가드들에게는 전혀 맞지 않으니 이를 이용해 적들을 격추하자. A지점에서 나타나는 적들은 다음턴에 등장하는 히이로와 듀오에게 맡기고(히이로는 변형해서 사용할 것) 발키리들은 다른 적들을 상대하자. 5턴 째에 등장하는 우페이는 일단 카토르로 설득해야 아군이 되므로 그냥 지나치지 말도록.
호위한다를 선택했을 경우 적들의 대부분이 물속에 있기 때문에, 빔계열 공격이 주를 이루는 모빌슈츠 계열은 많이 사용하지 않는 것이 좋다. 하지만 엄청난 숫자의 적 증원에 대비해 넓은 범위의 MAP병기를 가진 V2건담, ZZ건담, 사이버스터 등은 꼭 출격시키도록 하자(돈이다 돈).

이성인들의 함대인 브리타이함에서는 마크로스를 트로니움을 수송하던 전함이라고 하며, 지구인들을 제국 감찰군과 같은 마이크론 사이즈라고 한다. 기본적인 전투능력이 제국 감찰군보다 높고 특수한 능력을 갖고 있다고 짐작하는 그들은, 예로부터 마이크론이 사는 행성에는 손대지 말라는 말이 내려오고 있다는데… 그들은 어떻게든 마크로스와 접촉해 보고 싶어하며 디폴드 위치를 탐색한다.

숙련도 젠트란의 전함인 즈바르 사란을 격추하면 숙련도가 오른다. HP가 높고 적의 원군 때문에 그다지 격추하기가 쉽지 않지만, 이것만을 노리고 슈퍼로봇으로 접근해 격추하면 의외로 쉽게 격추할 수 있다.

33-A 「암드 어택」으로

32-B 제 32화 카운트 다운

보아잔군의 과학자 즈루가 초전자 일당을 격파할 수 있는 비기를 가지고 왔다며 가루다. 오레아나들과 이야기를 나누는데 그 비기인즉 초전자일당에게 반초전자빔을 발사하여 합체할 수 있는 에너지를 모두 빨아들여서 합체를 못하게 한다는 것이다. 그리고 그 정보를 가르쳐주는 대신, 캠벨 성인과 동맹을 맺어, 자신과 함께 하이넬을 몰락하게 만들자고 하는 것이다. 한 편 빅 팰콘에서는 격해지는 전투에 조금이라도 더 유리한 전투를 하기 위하여 새로운 초전자발생장치 울트라마그콘을 완성시키고 있는 중이었다. 하지만 지금은 하나밖에 완성되지 않은 터라 어떤 유닛에게 먼저 장착시킬 것인가 고민하게 되는데… 그리고 어느덧 효마의 팔은 다 나은 듯 오늘이나 내일이나 배틀젯트에 타게 될까 발을 동동거리고 있는 상태였다.

공략 개떼처럼 몰려드는 적은 마치 어떤 게임의 Z종족을 연상시키게 한다. 이번 전투에서는 ZZ건담의 하이메가캐논이라던가 사이버스타의 사이프래쉬를 이용하면 대량학살의 쾌감을 쉽게 느낄 수 있다. A지점에서 나오는 적은 의외로 막기 힘들므로 미리 막을 수 있도록 아군을 배치해 놓도록 하자. 약한 적이 끊임없이 나오므로 격추수 올리기도 좋고 그간 낮은 레벨이었던 파일럿의 레벨을 올리기에도 좋다. 단 회피능력이 뛰어난 적들이므로 레벨이 낮은 파일럿을 키울 때는 필중 또는 집중은 필수적?(리셋노가다로 대처할 수도 있겠지만…)

▲V자베기!! 효과음이 감동이다

▲계도순옥검! 암! 검! 살! …은 아닌가

▲아이메가캐논으로 대량학살

▲머리를 한번 바늘로 찔러보고 싶다

■승리조건: 1. 마크로스의 방어 2. 적의 전멸 → 1번조건이 9턴까지 마크로스를 방어하는 것으로 바뀜.
■패배조건: 1. 적유닛이 마크로스에게 접근 2. 마크로스의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 린호스Jr.(브라이트), 고라온(에레), 그랑가란(시라), VF-1S(포커), VF-1A(맥스), VF-1A(히카루), VF-1A(카키자키), 그외 8기 출격 가능
- ●적 유닛: 리가드×14, 그라지×4, 스발 사란
- ●아군 증원: 6턴 째 C지점에서 건담 헤비암즈(트로와), 건담 샌드록(카토르) 등장
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 공전포트×3, 리가드×3, 그라지 등장, 적이 8기 이하가 되면 B지점에서 공전포트×10, 리가드×10 등장, 그 후 적이 다시 15기 이하가 되면 D지점에서 리가드×5, 그라지 ×3 등장

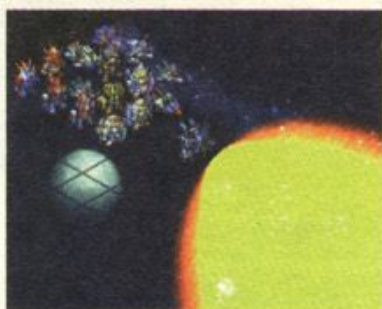
숙련도 적의 전함 스발 사란을 물리치면 숙련도 증가

한 편 브리타이함의 브리타이와 에기세돌은 생각외로 지구인이 오래 버티는 것에 대하여 감탄을 하며 그들에 대한 흥미를 가지고 그들에 대한 조사를 개시하였다.

33-B 「트랜스포메이션」으로

33-A 제 33화 암드 어택

마크로스는 무사히 폴드를 마쳤다. 하지만 당초에 계획했던 지구 위성궤도가 아니다. 설상가상으로 린호스와 오라쉽들까지 폴드되어버렸다. 이곳은 명왕성. 다시 폴드를 시도해 지구로 돌아가려고 하지만 폴드시스템이 소멸되어 버렸다고 한다.
우주에서 활동하지 못하는 기체들도 어느 정도 활동할 수 있게 되었다.
이제 돌아가는 일만이 남았을 뿐인데, 결국 자력으로 지구에 돌아가기로 결정되어 린호스Jr.과 오라쉽들은 마크로스에 연결되어 SDF의 지휘하에 들어간다.
히카루는 귀환하지 않았다. 무슨 일이 생긴 것일까. 포커와 맥스, 카키자키는 히카루를 찾는다. 맥스는 도중 류세이와 라이를 만나서 자신이 천재임을 확인한다(………). 한편 어둠 속에 있는 히카루와 민메이. 한마디로 말하자면 '미아'가 되었다. 넓은 마크로스 함 내에서 길을 잃은 것이다.
론드벨의 모두들이 협력해서 히카루를 찾지만 결국 허사. 이때 쿠로가 마사키와 시로를 찾는다. 그들도 길을 잃은 것일까…
린호스와 오라쉽들의 접속이 끝나고, 발진만을 기다리고 있다. 마크로스의 기술부에 의하면 폴드시스템과 같이 소실된 주포용 에너지파이프의 재개발은 무리라고 한다. 미사는 마크로스를 변형하는 것으로 주포를 사용할 수 있을 것이라고 하며, 소실된 폴드시스템에서 남은 미지의 에너지로 핀포인트 배리어를 제시한다. 이때 갑자기 마크로스의 앞에 폴드 아웃 반응이….

공략 역시 머릿수로 밀어붙이는 젠트란. 엄청난 HP를 가진 전함급이 더 많다. 적의 전함은 공격거리가 길기 때문에, 먼저 바로 앞에 있는 적들은 모두 격추하자. 적의 원군은 한 번에 마크로스를 공격할 수 있는 위치에서 나오므로 마크로스를 방치한 채로 이동하면 곤란하다(핀 포인트 배리아가 있긴 하지만, 이쪽의 적들도 돈이니까…). 게다가 적들의 명중, 회피가 높기 때문에, 아군에서도 명중, 회피가 높은 건담계나 발키리들이 마크로스를 지키도록 하고, 슈퍼로봇들과 미끼가 될 유닛 몇 기는 적의 전함들을 노리자. 아군이 격추되어도 적 전함 한 대면 수리비는 넉넉하게 나오므로 격추되는 것은 신경 쓰지 말고(그래도 최대한 살리도록) 적을 공격하면 돈을 많이 벌 수 있다. 또한 숙련도를 올리고 싶다면 먼저 브리타이 함을 격파한 후에 다른 적들을 공격해야 한다. 브리타이 함이 있는 곳의 적들은 이동하지 않으므로 적들을 뚫을 자신이 없다면 접근하지 말도록. 하지만 돈을 많이 주므로 가능한 만큼 많이 격추하자. 지정된 턴까지 넘어가면, 마크로스가 변형해서 암드어택이나 주포공격을 한다. 4턴 째의 선택에서 3분 후를 선택하면 주포공격을 하는데, 아군기체가 있으면 모두 파괴되므로 마크로스의 뒤(적의 반대방향)로 이동하자. 5분 후를 선택했다면 암드어택이 나오므로 이동할 필요는 없다.

▲주포 발사

■승리 조건: 7턴 또는 9턴까지 마크로스의 방위
■패배 조건: 마크로스의 격추

등장유닛
●아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1S(포커), VF-1A(히카루), VF-1A(카키자키) 외 13기
●적 유닛: 브리타이 함(브리타이), 리가드×10, 케아도르 마그도미라×8, 즈바르 사란×5
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 누 자델 가×4, 3턴 째 B지점에서 누 자델 가×3, 게아도르 마그도미라×1, 4턴 째 C지점에서 리가드×5, 그라지×1, 케아도르 마그도미라×2, 6턴 째 A지점에서 공중전 포트×3, 7턴 째 D지점에서 리가드×5, 누 자델 가×2, 즈바르 사란×1

길을 잃은 마사키(…)와 아직 우주용으로 개조되지 않은 자이안트로보 등의 몇몇 기체는 출격할 수 없다. 4턴 이후의 증원군은 3분, 5분에 따라 다르다. 위는 5분일 경우이며, 숙련도가 낮으면 증원군의 수가 약간 적다.

숙련도 4턴 째에 3분 후 또는 5분 후 트랜스 포메이션을 실행하는 것을 선택해야 하는데, 5분을 선택하면 숙련도가 1 오르며, 3분을 선택하면 7턴 째, 5분을 선택하면 9턴 째에 자동 종료된다. 또한 브리타이 함을 격추하면 숙련도가 3 오르며, 적이 전멸하면 숙련도에 +1이 된다. 적 전멸을 위해서는 자금을 얼마나 잘 활용하는가에 달려있다(개조를 하지 않고서는 불가능하다). 또한 시간도 부족하므로 꼭 5분 후를 선택하자.

▲정말 난데없는 등장(사실 건담W 원작에 비슷한 장면이 있다)

암드어택(주포)의 도움으로 간신히 위기를 벗어난 마크로스. 그런데 언제부터 듀오가 들어와 있던 것일까. 그들(건담의 파일럿 5명)은 각각 마크로스에 대해 조사하기 위해 개별적으로 행동한다고 한다.

어떻게든 지구에 연락을 하기 위해 노력해보지만 뜻대로 되지 않는다. 에어로게이터와 거인형 이성인(젠트란)들의 방해 때문인데, 그런 마크로스를 도와줄 수 있는 것이 있으니… 바로 SDF 제 零 기함 엑세리온. 그들과 연락을 하기 위해 노력한다.

한편 아직도 어딘가에 갇혀있는 히카루와 민메이. 민메이는 이미 체념해버렸지만 히카루는 아직 희망을 버리지 않고 있다. 이때 난데없는 듀오의 등장. 그는 방금 전에 고양이를 데리고 있는 녀석을 보았다고 하는데… 그것은 듀오가 봐도 걱정될 정도의 방향치라는 마사키이다…. 어쨌거나 듀오의 도움으로 무사히 밖으로 나온다. 그런 히카루를 보고 포커는 무슨 일이 있어도 살아남는 바퀴벌레라고 한다(…).

34-A 「천적과의 조우」로

33-B 제 33화 트랜스포메이션

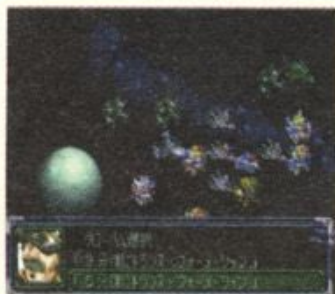
처음이야 어쨌든 무사히 우주로 나온 마크로스. 그리고 뒤이어 린호스Jr. 등의 지구 전함들이 따라온다. 앞으로는 론드벨의 모든 기체도 우주에서 활동할 수 있게 개조된다. 그리고 마크로스는 아까 무리한 폴드(워프)로 인하여 폴드를 담당하는 파트가 떨어져나간다. 그 결과 주포의 에너지를 공급하는 파이프라인이 끊어져 주포를 쏠 수 없게 된다. 이때 마크로스의 수석 오퍼레이터 미사는 마크로스를 변형시키면 주포에 에너지를 공급할 수 있다며 트랜스포메이션을 제의한다.

3분후 트랜스 포메이션 실행
5분후 트랜스 포메이션 실행
3분후 트랜스 포메이션 실행을 선택하면 3턴 후 이벤트
5분후 트랜스 포메이션 실행을 선택하면 5턴 후 이벤트, 숙련도 상승

■승리조건: 1. 마크로스의 방어 2. 마크로스의 격추

▲이렇게 되면 이미 이긴거나 다름없다

▲패트레이버를 연상시키는 옆모습

▲마크로스판 샤이닝핑거, 암드 어택

공략 처음에 붙어있는 적은 발키리 스컬소대 만으로 상대해야 한다. 따라서 인터미션에서 발키리의 무기와 운동성을 조금씩만 개조해두면 아주 편하다. …라고 어려운 듯 설명하긴 했지만 2턴 째 론드벨의 기체들이 출격 가능하므로 무리해서 개조해둘 필요는 없다. 트랜스 포메이션의 준비에 들어가게 되면 곧 주포를 쏠 터이니 모두 전함의 뒤로 물러나 있으라고 한다. 그러므로 괜히 수리비 물지 말고 고분고분히 전함의 뒤로 물러나 있도록 하자. 단 적 브리타이함을 부수면 숙련도가 무려 +3이나 오르므로 강하고 빠른 우리편을 총동원하여 브리타이함을 부숴보자(슈퍼로봇이 적당하다).

어찌되었든 적은 퇴각해서 마크로스를 방어하는 목적은 달성하게 된다. 한 편 마크로스의 내부로 무사히 침투한 듀오와 카토르, 히이로는 자신들의 목적을 달성시키기 위해 각자행동을 하기 시작한다.

등장유닛

- ●아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1S(포커), VF-1A(히카루), VF-1A(맥스), VF-1A(카키자키)
- ●적 유닛: 리가드×10, 게아돌 마그드밀라×8, 스발 사란×5, 브리타이함(브리타이)
- ●아군 증원: 2턴 째 12기 출격가능
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 누자델 가×4 등장, 4턴 째 B지점에서 누자델 가×3, 게아돌 마그드밀라 등장, 4턴 째 C지점에서 리가드×5, 그라지, 게아돌 마그드밀라 ×2 등장, 5턴 째 D지점에서 공전포트×3 등장

숙련도 브리타이함을 격추시키면 숙련도 +3

34-B 「숨겨진 살의」로

34-A 제 34화 천적과의 조우

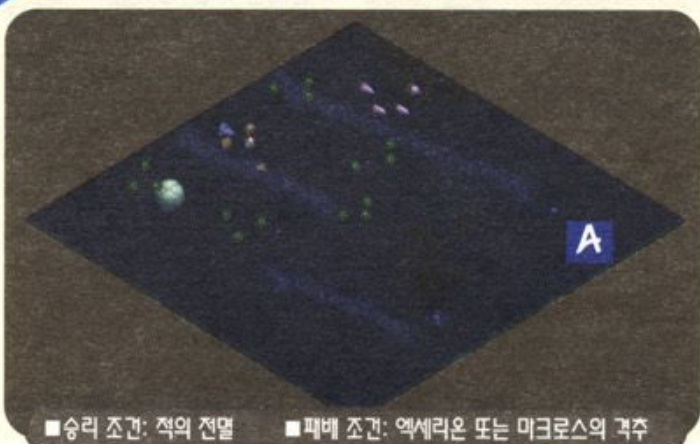
드디어 엑세리온의 등장! 서장에서의 전투의 영향이 아직도 남아있는 듯한데, 그 때의 정체불명의 적들은 8년 전 외우주 탐사함 룩시온을 격침시켰던 것과 같다고 한다. 바로 STMC(Space Terrible Monster Crowd), 통칭 우주괴수라고 하는 것. 우주괴수는 생물에 가까우며 에어로게이터나 거인형 이성인들과는 다른 존재라고 한다. 또한 부장(副長)은 거인형 이성인들의 전함이 다수 워프아웃했다고 하며, 그들은 에어로게이터와 전투중이라고 한다. 이곳에서도 마크로스와 통신을 시도하지만 역시 에어로게이터의 방해로 연락은 불가능.

엑세리온의 격납고에서 트레이닝 중인 노리코는 카즈미와 오오타코치의 대화를 듣게 된다. 아직 실력이 부족한 노리코와는 팀이 될 수 없다고 하는 카즈미. 그러나 오오타는 노리코에게 엄청난 소질이 있다며 절대로 포기하지 말라고 한다.

공략 우주괴수 상륙정과 고속형. 이들은 매우 강한 편이다. 병대는 기력을 올려주는 용도밖에 되지 않으므로 무작정 돌진해도 관계없다(도로헤와 함께 이 게임 최약의 유닛이다). 고속형과 상륙정은 3턴 째에 등장하는 론드벨로 격파하자. 아키라는 기력이 130인 상태로 출격하므로 이를 이용해 열혈 간버드를 계속(이라고 해도 EN개조를 안 하면 3번) 사용하면 상당한 도움이 된다. 상륙정과 고속형은 HP회복(大)를 갖고있으므로, 한 턴만에 끝내는 것이 좋다.

▲정체불명의 강적 우주괴수

숙련도 전투 전 아공간으로 돌입한 엑세리온. 이론상 아공간에서 적의 습격은 있을 수 없다. 하지만 갑작스러운 적의 습격. 여기에서 응전한다(應戰する)와 응전하지 않는다(應戰しない)중 하나를 선택한다. 어느 것을 선택해도 전투는 하지만 '응전하지 않는다'를 선택하면 숙련도가 오르며, 선택에 따라 적의 배치와 숫자가 다르고, '응전한다'를 선택하면 이사무가 처음부터 등장한다.

우연이 겹치고 겹쳐 엑세리온과 마크로스가 만나게 되었다. 타시로는 지금까지의 일(서장에서 일어났던 일)을 이야기하며, 이성인들보다 더 강한 세력일지도 모른다고 한다. 엑세리온은 화성권으로 귀환하지 않고 이곳(명왕성)에서 우주괴수를 더 조사하기로 한다. 또한, 타시로는 지금까지 태양계 절대 방위라인에서 에어로게이터를 본 것은 몇 번밖에 되지 않는다며 이미 태양계 내에 본거지를 두고있을지도 모른다고 한다.

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 엑세리온 또는 마크로스의 격추

등장유닛 ('응전한다' 선택시)

- ●아군 출격: 엑세리온(타시로), RX-7나우시카(노리코), RX-7지젤(카즈미), RX-7미샤(융), YF-19(이사무)
- ●적 유닛: 우주괴수 병대×15, 우주괴수 상륙정×3, 우주괴수 고속형×1
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 마크로스(글로벌), 라이딘(아키라), 주인공 외 9기

('응전하지 않는다' 선택시)

- ●아군 출격: 엑세리온(타시로), 노리코(RX-7나우시카), 카즈미(RX-7지젤), 융(RX-7미샤)
- ●적 유닛: 우주괴수 병대×20, 우주괴수 상륙정×5, 우주괴수 고속형×1
- ●아군 증원: 2턴 째 엑세리온의 옆에서 이사무(YF-19), 3턴 째 A지점에서 마크로스(글로벌), 라이딘(아키라), 주인공 외 9기

'응전하지 않는다' 선택시 적들은 오른쪽 아래에 집중되어 있는 배치가 된다.

■입수 아이템

인드로메다 구어	클리어시 입수

■신유닛

캐릭터	유닛
노리코	RX-7나우시카
카즈미	RX-7지젤
캐릭터	유닛
융	RX-7미샤

35-A 「잉그램의 진의」로

34-B 제 34화 숨겨진 살의

트랜스포메이션을 했음에도 의외로 마크로스 내부의 민간인들은 거의 피해를 입지 않고 일상생활을 살고 있다. 더욱이 들뜰만한 이벤트인 미스 마크로스(마크로스 내 미인선발대회)까지 열린다고 해서 들떠 있는 남자들…. 한 편 잉그램은 SRX팀의 합체 테스트를 행한다고 하며 SRX팀을 밖으로 불러낸다. R-3의 플러스 파츠가 없기 때문에 SRX의 다리가 없는 형태가 될 텐데, 그럼에도 불구하고 류세이는 1년전쟁 때의 지옹갈아서 멋있을 것이라고 하며 흥분한다.

공략 합체를 하려는 도중 에어로게이터의 샤피로와 레비가 등장, 합체를 서두르는 SRX팀이지만 사소한 일로 실패해버린다. 3턴까지 시간을 끌다보면 잉그램이 배신을 하게된다. 배신자 잉그램을 재빨리 처치해버리자. 4턴 째 스컬그가 등장한 후 레비와 샤피로는 퇴각하기 시작한다. 5턴 째 등장하는 슈퍼로봇들을 잘 이용하면 샤피로는 의외로 쉽게 잡을 수 있다(가속을 써서 재빨리 데미지를 주자). 5턴 째 볼테스의 이벤트가 있은 후 적이 모두 퇴각한다.

▲잉그램은 아야부터 공격한다

▲단공광아검으로 샤피로를 없애자

▲3X3아이즈가 생각나는 것은 필자뿐?

잉그램에게 공격당한 아야는 다행히도 살아있었다. 그리고 R시리즈는 잉그램의 어떤 다른 트릭이 숨어있을지도 모른다고 생각한 글로벌함장에 의해 출격금지 당한다. 분하지만 어쩔수 없는 SRX팀. 한편 볼테스팀은 천공검이 먹히지 않는 적의 등장으로 인해 고민한다. 잠시후 좌절하고 있는 류세이를 본 주인공. 선택문의 등장이다. 한편 에어로게이터들은 수뇌부들이 대부분 모여서 회의를 하는 중이었다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 아가미의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 주인공, 사이버스타(마사키), R-1(류세이), R-2파워드(라이), R-3(아야), R-GUN(잉그램)
●적 유닛: 쥬데카(레비), 에제키엘(샤피로)
●아군 증원: 5턴 B지점에서 단쿠가(시노부), 볼테스V(켄이치), 라이딘(아키라), 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 타입-1(긴레이)
●적 증원: 4턴 A지점에서 스컬그(잔갈) 등장, 5턴 째 B지점에서 사이몬 등장

■입수 아이템

하로	잉그램의 R-GUN을 물리치면 획득
아포지모터	샤피로의 에제키엘을 물리치면 획득

숙련도 잉그램의 R-GUN을 물리치면 숙련도 증가

류세이를 격려한다.
류세이를 가만히 내버려둔다.
무엇을 택해도 관계없으니 자유롭게 택하도록 하자.

35-B 「사탄 파이트」로

35-A 제 35화 잉그램의 진의

현재 지구권을 위협하는 이성인 세력은 둘. 지구인들과 같은 등신대형 사이즈인 에어로게이터와 거인형의 이성인(젠트란)이다. SDF의 조사에 따르면 그들은 수백년간 전쟁을 계속해오고 있다고 한다. 마크로스에 젠트란과의 전투기록이 남아있기 때문에 그것을 알 수 있었다고 하는데, 마크로스를 에어로게이터의 전함이라고 가정한다면 이야기가 들어맞는다. 글로벌에 의하면 에어로게이터는 마크로스를 부비트랩으로 이용하기 위해 지구에 두고 지구인들의 힘을 이용해 젠트란과 싸우게 하려는 것. 지구인들이 가진 힘을 조사해 최소한의 전력으로 지구를 제압하기 위해 2년 간이나 정찰활동을 해왔던 것이다. 그리고 정찰을 원활히 하기 위해 몇 명의 지구인을 세뇌시켜 에어로게이터의 공작원으로 지구에 보냈을 것이라고 하며 잉그램에게 그것에 대한 의견을 묻는데… 잉그램은 "충분히 있을 만한 이야기입니다"라고 한다.

히카루는 포커의 스컬소대에 배속되었다. 그리고 그 스컬소대는 론드벨에 배속된다고 한다. 이때민메이가 와서 마크로스의 TV방송국 개국 기념으로 미스 마크로스 콘테스트가 개최되고, 자신도 그곳에 참가하기로 했다고 말한다.

▲뭔가 최면이라도 걸린듯한…

잉그램은 아야를 불러 R시리즈의 합체 훈련을 한다는데, 아야는 아직 다리부분이 되는 R-3의 플러스 파츠도 없고 R-2의 트로니움 엔진의 출력도 50%밖에 나오지 않는

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 아군 중 누군가의 격추

등장유닛
●아군 출격: R-1(류세이), R-2(라이), 사이버스터(마사키), 주인공
●적 유닛: 쥬데카(레비), 에제키엘(샤피로)
●아군 증원: 6턴 째 B지점에서 볼테스V(켄이치), 단쿠가(시노부), 발키리×4(포커, 맥스, 히카루, 카키자키), RX-7시리즈×3(노리코, 카즈미, 융)
●적 증원: 3턴 째에 R-GUN파워드(잉그램)가 적이 됨, 4턴 째 A지점에서 스컬루크(잔갈)

다고 한다. 단순한 테스트이므로 무리할 필요는 없다고 하며 실패는 용서되지 않는다고 한다…. 이전부터 뭔가 수상한 그의 행동은….
류세이는 주인공과 마사키에게 SRX의 합체 테스트를 한다는 것을 알려주고, 그것에 흥미를 느낀(사실은 류세이의 말에 넘어간) 마사키와, 잉그램의 행동이 신경 쓰이는 주인공도 합체를 할 때 같이 보아주기로 한다.

숙련도 잉그램의 R-GUN파워드를 격추하는 것으로 +2. 숙련도 외에도 좋은 것이 많으니 꼭 격추하자.

공략 합체의 테스트를 시도하기 전, 에어로게이터의 레비 토라와 사피로가 등장한다. 류세이와 주인공은 레비에게서 강한 염을 느끼고 아야 역시 그것을 느끼는데 아야는 전에도 느꼈던 적이 있는 것이라고 한다. 어쨌거나 그에 대항하기 위해서 합체를 시도하는 류세이들. 하지만 실패로 끝난다. 류세이와 라이는 무사하지만 아야는 정신을 잃고…

▲합체 실패는 벼락(의미불명)

이런 이유로 R-3는 움직일 수 없다.
그러나 이상하게도 R-GUN까지 움직일 수 없는데, 3턴 째에 잉그램은 본색을 드러낸다. 아야를 공격해 격추한 그는 글로벌이 지적한 대로 에어로게이터의 특수공작원이었던 것이다. 게다가 그는 사피로처럼 지구에서 에어로게이터에 간 것이 아닌, 처음부터 에어로게이터의 인간이었다고 한다. 그 말을 듣고 분노한 류세이(기력 +10)는 잉그램을 용서하지 않겠다고 하며….
이곳은 이벤트라고 봐도 좋을 정도의 맵. 목표는 적의 전멸이지만 턴이 되면 클리어. 잉그램은 기력이 150이므로 공격당하면 큰 피해를 입는다. R-GUN을 개조했다면 상당히 고전할 것이다. 정신커맨드를 적절히 이용해 격추하자. 류세이의 열혈 T-LINK넉클과 주인공의 차크람 슈터(열혈이나 기습을 사용한), 마사키의 아카식 버스터 등으로 공격하면 격추할 수 있다(이들을 많이 개조했다면 아주 쉽게 격추 가능). 또한 아포지모터를 주는 사피로도 꼭 격추하도록. 레비는 아이템을 주는 것도 아니기 때문에 격추할 필요는 없지만 돈을 많이 주므로 단공광아검이 있다면 꼭 격추하자. 나중에 R-GUN을 레비가 조종하게 하려면 꼭 잉그램을 격추하고 류세이와 레비의 전투 대화를 봐야 한다. 레비를 격추하려면 단쿠가팀이 기합을 사용해 기력을 140까지 올리고 열혈, 필중 등을 사용한 후에 가속을 써서 공격하면 된다. 단쿠가만으로는 부족하니 볼테스V도 공격에 가담하자. 이들로도 안되면 주인공과 류세이들이 공격하면 OK. 장갈의 스컬루크는 돈을 많이 주므로 여유가 있다면 격추하는 것도 좋지만, 아무래도 30000이나 되는 HP를 주인공과 마사키로 없앨 수 있을까…. 6턴 째 장갈과 볼테스V의 이벤트를 보면 클리어.

▲과연 볼테스V의 운명은?

■ 입수 아이템

아포지모터	사피로의 에제키엘을 격추
하로	잉그램의 R-GUN파워드를 격추

■ 신 파일럿&유닛

VF-1A가 한 대 늘어나고, 모든 발키리(J형 제외)들의 성능이 약간 향상된다. 또, 공격력 3800의 반응탄이 추가되며, 포커의 S형에는 2연 빔캐논이 추가된다. S형의 반응탄은 사정거리가 A형보다 1칸 더 높은 8칸이다.

불행중 다행으로 잉그램에게 격추된 아야는 생명에는 지장이 없다고 한다. R시리즈에 어떤 장치가 되어있을지 모르니 마크로스 기술반의 조사가 끝날 때까지 SRX팀의 출격이 금지된다.
한편 볼테스V의 무엇이든 자를 수 있는 천공검이 통하지 않는 적. 그들을 이기기 위해서는 지금보다 더 강한 초전자 에너지를 이용해야 한다는데, 해결책을 찾을 수 있는 박사들은 지구에 있다. 켄이치는 적에게 잡혀있는 아버지라면 해결법을 알 것이라고 생각한다.
에어로게이터의 본거지. 유제스라고 하는 자는 잉그램에게 트로니움을 발견했는가 물어보지만 잉그램은 마크로스에서 그런 것은 발견할 수 없었다고 한다. 하지만 유제스는 마음을 읽는 것인지 그곳에 트로니움이 있다는 것을 알아채는데….

36-A 「미스 마크로스」로

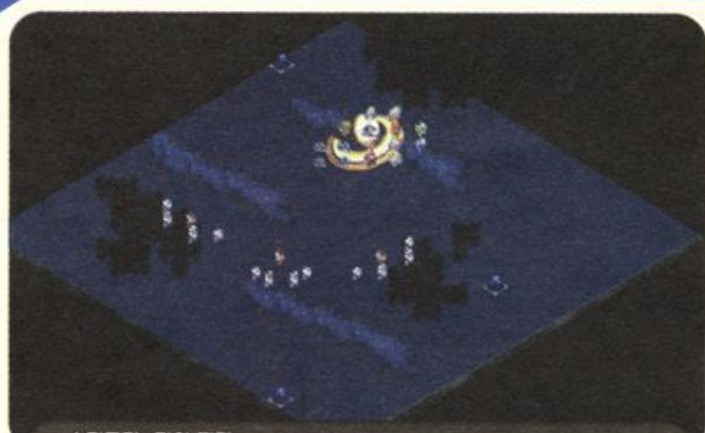
35-B 제 35화 사탄 파이트

사라는 아야를 위로해준다. 아무래도 믿었던 남자에게 배신당한 것이 큰 공감대로 형성, 위로해줄 수 있는 계기가 되는 것이다. 그리고 여기는 다시 마크로스 내부, 미스 마크로스로 뽑힌 여성은 린 민메이로서 그녀의 퍼스트 콘서트 표가 팔리고 있었다. 어떻게 운좋게 표를 구입해둔 론드벨의 일부 일행들은 류세이 기분전환도 시켜줄 겸 콘서트에 가게된다. 일행이 신나게 콘서트를 즐기고 있노라니 갑자기 마크로스 전체에 적습(敵襲)의 계엄령이 내린다. 투덜대며 콘서트장을 빠져 나오는 론드벨의 일행들.

공략 콘서트에 나간 일행들은 출격이 안되므로 주의. 여기서부터 발키리들이 파워 업하므로 유용하게 사용하도록 하자. 적이 있는 쪽으로 적극적으로 나가면 의외로 쉽게 3턴안에 적을 전멸시킬 수 있다. 적을 모두 전멸시키면 적들이 더 등장하여 마크로스내부로 침투하는 것을 볼 수 있다. 여기서 히카루의 선택문이 뜬다.

숙련도 3턴까지 초기에 나와있는 적을 모두 전멸시키면 숙련도 증가

▲이것은 동료의 우정이라는 것

▲미스 마크로스에 뽑힌 린 민메이

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 마크로스의 격추 2. 히카루의 격추

등장유닛
●아군 출격: 마크로스(글로벌), VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(히카루), VF-1A(S)(맥스), VF-1A(S)(카키자키), 그 외 10기 출격 가능
●적 유닛: 리가드×12, 그라지×3

마크로스로 진입한 적을 쫓는다.
증원의 적부대를 요격한다.
'마크로스로 진입한 적을 쫓는다'를 선택시 숙련도 증가.
'증원의 적부대를 요격한다'를 선택한 경우 적을 전멸시키면 숙련도 증가.

36-B 「린 민메이」로

POWER 공략왕! PlayStation

36-A 제 36화 미스 마크로스

젠트란들은 마크로스와의 전투때 마크로스에서의 음파신호를 받고 전투불능이 된 병사가 있다고 한다. 그들은 그러한 특수 능력에 대해 조사하기 위해 부대를 파견한다.
미스 마크로스 콘테스트, 명왕성에의 폴드, 트랜스 포메이션 등으로 어수선해진 함내 도시의 분위기를 바꾸기 위해 실시하는 것이다. 카키자키와 맥스는 민메이라면 우승할 수 있을 것이라고 하고, 론드벨의 몇몇은 의기소침해있는 류세이를 데리고 가보자고 한다.
빠르게도 R시리즈의 조사결과가 나왔다. 별다른 문제는 없으므로 곧 사용해도 좋지만, R-1과 R-3에서 알 수 없는 시스템이 발견되었다고 한다. T-LINK시스템과 직결되는 장치라고 하는데 이것은 주인공의 기체에도 탑재되어 있다고 한다. T-LINK시스템이라면 염동력…, 이때 시노부가 와서 류세이와 주인공을 미스 마크로스 콘테스트에 데려간다.

공략 호출에 응했을 경우 히카루보다 적들이 콘서트 회장에 가깝다. 적들은 콘서트 회장을 향해 이동하는데, 이동한 위치에서 3칸 이내에 아군이 있으면 공격한다. 적들의 이동 위치를 파악한 후에 히카루가 집중을 사용하고 기다렸다가 반격으로 공격하면 된다. 원군으로 등장하는 듀오와 카토르는 콘서트 회장 앞에서 히카루가 격추하지 못한 적을 없애자. 이들은 지상에 있기 때문에 명중률이 낮으므로, 꼭 집중을 사용해서 공격하자.
호출을 무시했을 경우에는, 적의 수는 많지만 그에 따라 아군의 수도 많기 때문에 어려울 것은 없다. 적들은 회피율이 좋으므로 공중 유닛을 많이 출격하는 것이 좋으며, 지상유닛은 건물 위에서 공격하자. 보통 3~4턴이면 적의 전멸이 가능하므로, C지점의 적 증원은 없는 것으로 생각해도 좋다. 클리어 후 듀오와 카토르가 등장한다.

숙련도 시작 전, 히카루는 스크램블 요원이었지만 무리하게 바꿔서 미스 마크로스 콘테스트를 구경하러 왔다. 이것이 밝혀졌는지 통신기로 호출이 들어오는데, 호출에 응한다(呼び出しに応じる)를 선택하면 히카루만 출격하며 숙련도에 +1. 호출을 무시하면(呼び出しを無視する) 다른 론드벨 대원들에게 연락이 와 모두가 출격한다. 또 호출을 무시했을 경우 5턴 이내로 클리어하면 숙련도가 오른다.

■승리 조건: 콘서트 회장의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛이 콘서트 회장에 침입, 아군의 전멸

등장유닛 (호출에 응했을 때)
- 아군 출격: VF-1J발키리(히카루)
- 적 유닛: 누자델 가×5
- 아군 증원: 2턴 째 A지점에서 건담 데스사이즈헬(듀오), 건담 샌드록改(카토르)

(호출을 무시했을 때)
- 아군 출격: VF-1J발키리(히카루), 아무로, 카미유, 단쿠가(시노부), 주인공 외 10기
- 적 유닛: 누자델 가×5, 리가드×10, 그라지×1
- 적 증원: 3턴 째 B지점에서 누자델 가×3, 리가드×3), 5턴 째 C지점에서 누자델 가×3, 리가드×3

■신유닛

캐릭터	유닛
듀오	건담 데스사이즈헬
카토르	건담 샌드록 改

결국 콘테스트를 끝까지 보지 못한 히카루. 포커는 민메이가 우승했다고 말한다. 히카루는 자신과 함께 있는 시간이 줄어들게 되는 것이 좋지 않은 모양이다. 미사는 히카루에게 적들을 잘 막아준 것에 대해 고맙다는 말을 하려고 하지만 무엇인가가 틀어져 제대로 뜻이 전달되지 못한다(만약 시작 전에 호출을 무시했다면 미사가 아닌 클로디아와 만나며 그녀에게서 포커와 클로디아의 관계와, 가수나 배우가 되어도 사람이 바뀌는 것은 아니라며 힘내라는 이야기를 듣게 된다).
듀오와 카토르, 그들은 각종 초기술과 EOT시설을 파괴하기 위해 콜로니에서 보내졌다고 한다. 지구권 평화의 밸런스를 무너트리는 힘의 존재(DC, ASS-1, 티탄즈 등등…)를 조사했던 그들은 남 아탈리아 섬에서 이성인들을 보았을 때 인류 전체의 위기를 느꼈고 그들을 물리치기 위해서는 모든 인류가 힘을 합해야 한다며 론드벨에 협력하겠다고 한다. 흔쾌히 그들을 받아들인 후, 글로벌은 목성권에서 보급을 받겠다고 하는데… 목성이라면 쥬피트리안이 있는 곳. 그들을 믿을 수는 없지만 인류 전체의 위기를 헤쳐나가기 위해서는 협력이 필요하다며 시도해 보겠다고 한다.
한편, 젠트란의 왕(?)인 보도루자는 지구인의 음파신호를 받고 전의를 상실하는 것에 대해 흥미를 느끼며 브리타이에게 마이크론의 샘플을 붙잡아 오라고 명령한다.

37-A「목성에서의 도망자」로

36-B 제 36화 린 민메이

마크로스 내부로 들어온 히카루는 우연히도 민메이를 데리고 튀는 카이훈을 발견하게 된다. 동시에 마크로스가 트랜스 포메이션을 3분 뒤 시행한다는 경고도 울려퍼지고… 이렇게되면 안전하지 못한 내부를 어슬렁거리는 것은 대단히 위험. 히카루는 민간인(카이훈과 민메이)를 구출하기로 한다.

등장유닛
- 아군 출격: VF-1A(S)(히카루)
- 적 유닛: 누자델 가×12, 리가드×9, 그라지×3
- 아군 증원: 히카루가 사라진 후 A지점에서 건담샌드록改(카토르) 등장, 5턴 째 B지점에서 주인공, R-1(류세이), 단쿠가(시노부), 볼테스V(켄이치), 라이딘(아키라), 빌바인(쇼우), 마징가Z(코우지), 자이언트로보(다이사쿠), 보스보롯(보스), 다이아난A(사야카), 긴레이로보 타입-1(긴레이), 리가즈이(아무로) 사이버스타(마사키)

■신유닛

파일럿	유닛
카토르	건담샌드록改

■승리조건: 3턴이내에 민메이가 있는 지점까지 가는 것 → 적의 전멸
■패배조건: 히카루의 격추 → 카토르의 격추

공략

▲목적지는 여기다 여기

처음 목적은 단순히 목적지로 가기만 하는 것이므로 설명은 패스. 목적지에 다다르게되면 히카루와 민메이는 쉘터속에 갇히게 된다. 뒤이어 등장하는 카토르는 꽤나 강한 편이지만 몰려오는 적에게 맞서 싸우기엔 역부족. 일단 쉘터쪽으로 피신해 있도록 하자.

▲이렇게 많은 사람들이 콘서트에 갔었단 말이지…

카토르는 론드벨에 합류하기로 한다. 글로벌함장은 이제 목성권으로 가서 마크로스의 수리와 보급을 하겠다고 하는데…한 편 쉘터에 갇혀버린 히카루는 민메이를 실제로 봤다는 사실에 어쩔 줄을 몰라한다.

37-B 「쥬피트리안」으로

37-A 제 37화 목성에서의 도망자

목성 콜로니와 직접 통신이 가능한 곳에서 갑자기 경보가 울리며 20킬로미터나 되는 거대한 물체를 탐지한다. 반응을 볼 때 그것은 우주선일지도 모른다. 그러나 곧 사라지는데, 엑세리온 조차도 7킬로미터. 과연 무엇일까…. 글로벌은 적의 전함일지도 모르니 주의하라고 한다. 이때 그곳에서 나온 것으로 추정되는 기체가 마크로스를 향해 접근한다. 식별코드 DCSMH-02. DC가 개발한 발시온 시리즈의 발시오네와 그것을 추격하는 모빌슈츠부대가 탐지된다.

공략 시작하면 반의 레프라칸이 상당히 가까이 있다는 것을 알 수 있다. 기합으로 기력을 110까지 올린 자이언트로보를 레프라칸이 로켓바주카의 사정거리 안으로 들어가는 곳까지 이동시키자. 그리고 턴을 넘긴 후 다음턴에 필중을 이용, 레프라칸을 공격하여 한방에 없애버리자. 이로서 숙련도가 올라가는 것이다. 5턴 째 가라리아의 바스톨이 등장, 쇼우를 노리고 그 주변의 오라가 모여든다. 그리고… 열린다. 지상으로 가는 길, 오라로드가. 적들은 첫 턴부터 모두 이동해온다. 발시오네R은 움직이지 못하므로 빨리 이동하는 것이 중요하다. 초기 배치를 잘 맞춰서 이동력 높은 유닛이 전방에 배치되도록 한 후에 이동하자. 뒤쪽의 이동력이 낮은 유닛들도 최대한 빨리 발시오네R이 있는 곳까지 가야한다. 그리고 정신커맨드를 이용해 빨리 잔스칼 군을 물리치자. 후에 등장하는 레비는 류세이와 두 번 전투하면 퇴각하므로 류세이는 번뜩임을 사용해 레비와 전투를 하자. 나중에 레비가 R-GUN의 파일럿이 되려면 여기에서 류세이와 레비가 전투를 해서 퇴각해야 한다. SRX를 쓰지 않을 것이라면 격추해도 관계없지만, 처음에 '이곳에서 철수한다'를 선택했다면 약간의 데미지만 받아도 퇴각하므로 격추할 수 없다(약 50000이 남아도 퇴각한다).
데, 한 번 전투하면 공격해오지 않으므로(반격은 한다) 일단 류세이가 번뜩임을 사용해 빨리 한 번 전투를 하고, 그 후에 공격력이 높은 슈퍼로봇들로 공격하자. 쥬뎃카에게는 HP회복이 있으므로 시간 끌지 말고 한꺼번에 공격하는 것이 좋다. 만약 처음에 '이곳에서 철수한다'를 선택해 에어로게이터가 나왔다면 레비는 어느 정도 데미지를 입으면 퇴각한다. 레비가 퇴각할 때 남아있는 다른 모든 적들도 퇴각하므로, 돈을 위해 레비는 가장 나중에 공격하자.

■승리 조건: 발시오네R의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 류네, 마사키, 류세이 중 누군가의 격추

등장유닛
●아군 출격: 린호스Jr.(브라이트), 사이버스터(마사키), R-1(류세이), 웃소 외 13기
●아군(조작불가): 발시오네R(류네)
●적 유닛: 아드라스테어(크로노클), 리그 샷코(카테지나), 돗고라(갓왈드), 게도라후(루페), 게도라후×3, 조로앗트×4, 게도라후×2, 리그 샷코×5, 조로앗트×1
●적 증원: 적 전멸 후 A지점에서 쥬뎃카(레비)

■ **입수 아이템**

아이템	입수 방법
사이코 프레임	카테지나의 리그 샷코를 격추
하이브리드 아머	브룻호의 돗고라를 격추
바이오센서	루페의 게도라후를 격추
I필드 발생장치	크로노클의 아드라스테어를 격추

■ **신유닛**

파일럿	유닛
카토르	건담 샌드록 改

숙련도 전투 개시 전의 선택에서 '발시오네R을 구해준다(ヴァルシオーネRを助ける)'와 '이곳에서 철수한다(この宙域から撤退する)' 중 하나를 선택한다. '발시오네R을 구해준다'를 선택했을 때 4턴내에 승리하면(레비를 제외한 모든 적을 격추) 숙련도가 1 오른다. 또한, '이곳에서 철수한다'를 선택하면 바로 숙련도가 1 오르지만, 레비가 처음부터 등장하며, 하바쿠쿠×4, 제카리아×4, 메기로트×4도 같이 등장한다. 그리고 류세이와 레비가 두 번 전투해서 레비가 퇴각한다면 숙련도가 1 오른다.

▲이왕이면 돈인가… 아니면 플레이 시간인가…

38-A 「인류를 이끄는 자」로

무사히 류네와 발시오네R을 구출. 류네의 아버지인 비안박사는 행방불명인 상태라고 한다. 류네는 쥬피트리안에 의해 감금되어 있었기 때문에 자세히는 모르지만 그들은 대규모의 지구침공 작전을 세우고 있다고 하며, 지구를 지키는 것은 아버지의 뜻이기도 하니 자신도 론드벨과 함께 행동하겠다고 한다. 그리고 쥬피트리안들은 여왕이 있는 독립국가의 형태를 띄고 있다는데….

▲아버지가 행방불명되어도 즐겁다?

37-B 제 37화 쥬피트리안

행방불명된 히카루를 찾기 위하여 하로의 센서를 믿은 채 하로를 쫓아가는 일행들. 어떻게 행방불명된 둘을 찾긴 하나, 하필이면 히카루와 민메이가 키스하고 있을 타이밍이었다. 이런 사실을 아는지 모르는지 마크로스는 보급과 수리에 신경을 쓰고 있었다. 그러는 도중 마크로스를 향해 뭔가 거대한 물체가 다가오다가 갑자기 사라진다. 황당해 하는 마크로스의 오퍼레이터들. 상황도 정리되지 않았는데 쥬피트리안의 폰제 카가치에게 연락이 들어온다. 그는 마크로스쪽의 한사람이 자신쪽의 여왕 마리아와 회견을 하기를 원하고, 여기에 글로벌함장이 출두한다. 회의를 하고 있는 도중 쥬피트리안의 군사들은 마크로스를 둘러보게 되는데, 여기서 하로가 크로노클이 폭탄을 가지고 있다는 것을 눈치챈다. 작전을 간파당한 크로노클은 이렇게 된 이상 실력행사로 마크로스를 제압하겠다고 한다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 맵북쪽에 도착하는 것 2. 모함의 격추 3. 아군의 전멸

공략 1턴 페이스를 넘기면 카테지나가 웃소에게 공격을 거는 이벤트가 발생한다. 첫 번째 턴에 등장하는 류네는 마사키로 설득가능. 설득하게되면 류네는 퇴각한다. 이번 적들도 공격보다 목표로 향해가는 것을 중시하기 때문에 반격을 할 수 있는 기회는 별로 없다.

▲여자를 잘 못 만나면 웃소처럼 고생한다

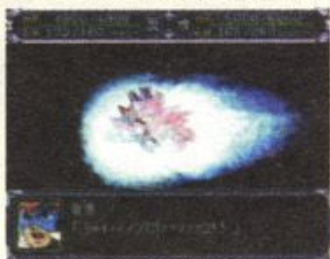
▲엑세리온의 미중년 타시로가 아니다!

▲겟타의 섬광은 아름답기까지 하다

등장유닛
- 아군 출격: 린호스Jr. (브라이트), 건담샌드록改(카토르), 사이버스타(마사키), V2건담(웃소), 그외 12기 출격가능
- 적 유닛: 조로앗트×5, 게드라프×3, 멧사라(사라), 릭샷코(카테지나), 콘티오(크로노클)
- 적 증원: 1턴 째 A지점에서 발시오네R(류네), 게드라프×4, 아드라스테어(타시로) 등장, 동시에 멧사라(사라) 퇴각.

■입수 아이템

하이브리드 아머	카테지나의 릭샷코를 물리치면 획득
I필드발생장치	타시로의 아드라스테어를 물리치면 획득
바이오센서	크로노클의 콘티오를 물리치면 획득

카테지나를 공격한다.
카테지나를 공격하지 않는다.
'공격하지 않는다'를 선택하면 숙련도 증가

전투가 끝나면 카가치는 3시간이내에 마크로스와 론드벨의 무장해제하고 자신들의 말을 따르라고 한다. 말을 마친 후 일방적으로 통신을 끊는 카가치. 이에 론드벨은 살아있을지 죽었을지도 모르는 글로벌함장부터 구출해내기로 하고, 잠입작전을 펼치기로 한다. 잠입부대의 멤버는 류세이, 라이, 아야, 카미유, 쇼우, 마사키, 주인공, 웃소, 스컬부대 전원, 카토르, 듀오. 잠입작전의 대장은 포커로 결정되었다. 한편 샤크티는 사라에 의하여 여왕 마리아, 즉 샤크티의 어머니에게 가게 된다.

38-B 「제국의 여왕」으로

38-A 제 38화 인류를 이끄는 자

목성 콜로니에서는 가가치와 타시로(엑세리온 함장과는 동명이인)가 엔젤 하이로에 대해 이야기를 나누고 있다. 비안박사가 생각해낸 초 광범위 T-LINK 시스템. 그것과 초능력자들을 이용해 무엇인가를 계획하고 있는 것이다. 가가치는 초능력자들이 생각대로 모이지 않자 에어로게이터의 도움을 받으려고 한다. 역시 쥬피트리안이 에어로게이터와 손을 잡은 것은 몇몇 개인의 생각이었던 것인가… 타시로는 그것을 좋게 생각하지 않는다.
쥬피트리안의 여왕 마리아. 그녀는 마크로스와 교섭을 생각하고 있었지만, 가가치는 교섭의 생각은 전혀 하지 않았으면서 실패했다고 이야기한다. 또한 마리아는 마크로스에서 자신의 딸인 샤크티의 존재를 느꼈다고 하는데, 가가치는 그것 또한 이용하려고 생각하며 타시로에게 마크로스 공격 명령을 내린다.
마크로스에서는 영화가 제작되고 있다. 제목은「샤오파이롱(소백룡:小白龍)」, 주연은 역시 민메이이다. 촬영이 시작되고, 민메이의 사촌오빠인 카이훈은 히카루에게 민메이를 구해줘서 고맙다고 한다. 그는 히카루가 당시엔 군인이 아니었지만 지금 군인이 된 것을 보고 매우 싫어하는 눈치. 그는 싸우는 것을 매우 싫어하며, 그 때문에 군대와 군인들도 매우 싫어하는 것이다.
카테지나가 적이 된 것을 안 이후로 매우 침울한 상태에 있는 웃소. 그리고 샤크티마저도 목성권에 온 이후로 뭔가 이상해졌다. 무엇인가가 자신을 부르는 것 같다며….
한가하게 잡담을 나누고 있던 마크로스의 오퍼레이터들은 갑자기 디폴드 반응을 발견한다. 곧 폭발음이 들리며 함내 도시의 외부 장갑판이 폭발하고 그곳에서 모빌슈츠부대가 함내로 들어온다.

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛이 도시출구에 도착, 아군의 전멸

등장유닛
- 아군 출격: 윙건담(히이로), 건담 헤비암즈改(트로와)
- 적 유닛: 게도라후×2(이크, 렌다), 콘티오(피피니덴), 게도라후×6, 리그 샷코×6
- 아군 증원: 2턴 또는 3턴 째 B지점에서 VF-1A(히카루), VF-1S(포커), 건담 데스사이즈헬(듀오), 건담 샌드록改(카토르) 외 10기

원군은 숙련도가 낮으면 2턴 째, 높으면 3턴 째에 등장한다.

공략 A지점에 적이 하나라도 도착하면 게임오버. 히이로와 트로와는 강하지만, 적들은 A지점을 노리고 이동하기 때문에 히이로와 트로와가 싸워봤자 승리할 수 없다. 그러니 둘의 위치가 A지점에 가까운 것을 이용해, 먼저 A지점의 두 칸에 대기시켜놓고 적들의 도시출구 도착을 완전봉쇄하자. 그 후에는 집중을 사용하면서 버티고, 원군으로 적들을 물리치면 된다. 숙련도가 낮아 2턴 째에 원군이 등장한다면 히이로와 트로와가 공격에 가담하는 편이 더 빨리 클리어할 수 있다. 피피니덴의 콘티오와 리그샷코의 이동력이 높으므로 먼저 이들을 노리자.

■ 입수 아이템

리페어 키트	이크의 게도라후를 격추

■ 신유닛

캐릭터	유닛
히이로	윙건담
트로와	건담 헤비암즈 改

혼자 있게된 샤크티는 또다시 누군가가 부르고 있다는 느낌을 받는다. 그것이 어머니일지도 모른다는 생각을 하는 순간, 사라(サラ로 수전기대의 사라가 아니다)가 나타나 샤크티에게 마리아가 샤크티의 어머니이며 쥬피트리안과 마리아가 기다리고 있다며 샤크티를 데려간다.

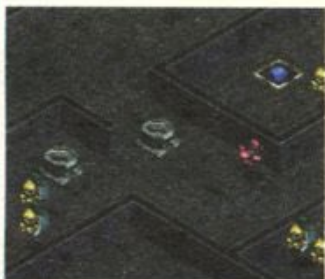
▲어찌됐든 어머니와 만나고 싶어하는 샤크티

다행히 마크로스 도시 내의 피해는 거의 없었다. 또한 히이로와 트로와는 듀오, 카토르과 같은 입장으로, 그들도 론드벨에 들어온다. 그들은 목성권에 왔을 때 쥬피트리안의 기지에서 정보수집을 했다고 하는데, 그들에 의하면 쥬피트리안은 약 20킬로미터나 되는 요새를 사용해 본격적인 지구침공작전을 계획하고 있다고 한다.

39-A 「퍼스트 컨택트」로

38-B 제 38화 제국의 여왕

다행히도 글로벌은 살아있었다. 여왕 마리아는 글로벌을 안전한 곳으로 데려다주기까지 하는데… 대체 이들은 평화라는 것을 유지하기 위해 무엇을 꾸미고 있는 것인가? 한편 적의 기지에 잠입한 잠입부대들은 글로벌함장이 있을만한 곳을 점찍고 있었다. 그가 있을만한 곳은 4군데. 어디가 정말로 글로벌함장이 있는 곳인지는 가기전에는 모르는 것이다.

공략 일단은 적의 전멸이라던가 특정유닛의 격추가 아니라 단순히 길 찾아가기가 목적일 뿐이다. 그러니 최대한 전투는 피하도록 하자. 류네는 3턴 째에 아군으로 돌아서면서 글로벌함장이 어디에 있는지 가르쳐준다. 문제는 류네가 동료가 된 후 위치상 적들에게 많이 공격을 당하게 될 것이다. 그것을 모두 반격하다가는 류네의 발시오네R은 어느새 먼지가 되어 있을테니 적당히 반격 후 회피하는 방법을 택하도록 하자. 레비는 류세이만을 노리므로 주의. 레비와 류세이가 2회 전투를 치르게 되면 레비는 퇴각한다. 목적지에 단 1기만 도착해도 클리어할 수 있다.

▲여기여기여기

▲로봇대전 시리즈 최고의 美少女류네(개인적생각)

▲발시오네R의 MAP병기 사이코블라스터의 컷인장면

■ 입수 아이템

사이코 프레임	카테지나의 콘티오를 물리치면 획득

■ 신유닛

파일럿	유닛
류네	발시오네R
히이로	윙건담
트로와	건담헤비암즈

숙련도 히이로와 트로와를 듀오, 카토르로 각기 설득 가능. 설득하면 숙련도 증가

레비를 류세이로 2회 공격하면 숙련도 증가

■승리조건: 15턴이내에 글로벌들을 구출하는 것
■패배조건: 1. 15턴이내에 글로벌들을 구출하지 못함 2. 아군 유닛 하나라도 격추당하는 것

등장유닛
●아군 출격: 주인공, R-1(류세이), R-2(라이), R-3(아야), 빌바인(쇼우), 건담데스사이즈헬(듀오), 건담샌드록改(카토르), VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(맥스), VF-1A(S)(히카루), VF-1A(S)(카키자키), 사이버스타(마사키), V2건담(웃소), Z건담(카미유)
●아군 증원: 4턴 째 A지점에서 윙건담(히이로), 건담헤비암즈(트로와) 등장
●적 증원: 2턴 째 맵 전체에 골고루 퍼져서 조로앗트×8, 샷코×4, 게드라프×16, 릭샷코×4, 콘티오(카테지나), 발시오네R(류네), 8턴 째 B지점에서 쥬데카(레비) 등장

유닛활용Tips

발시오네R

이것이 어째서 로봇인가, 막상 파일럿보다 로봇이 예쁘다 등의 의견이 분분한 로봇 발시오네R. 전작까지만 해도 약간 약한 측에 드는 유닛이었으나 이번엔 강력함과 동시에 화려함을 가지고 돌아왔다. 류네에게 기합이 없는 것이 흠이지만 사이코블라스터라던가 크로스맷쉬, 원월살법은 아주 강력하다. 게다가 꼭 '강한 것'이 아니더라도 전례에 없는 '화려함'을 보이기 때문에 키우게 되는 로봇이다. 운동성을 개조해주고 사이코 블라스터, 기본무기인 크로스소서를 중심으로 개조해주는 것이 좋다.

글로벌함장을 구출하고 무사히 탈출에 성공한 잠입부대. 류네는 벌써부터 마사키에게 심상치 않은 관심을 가지기 시작한다. 그리고 류세이는 쥬데카에 타고 있는 소녀가 자신을 도와달라고 했던 것 때문에 신경을 쓰고 있었다. 류세이의 고민을 들은 카미유는 그 소녀의 상태가 포우와 같다는 것을 눈치챈다.

39-B 「종말에의 전주곡」으로

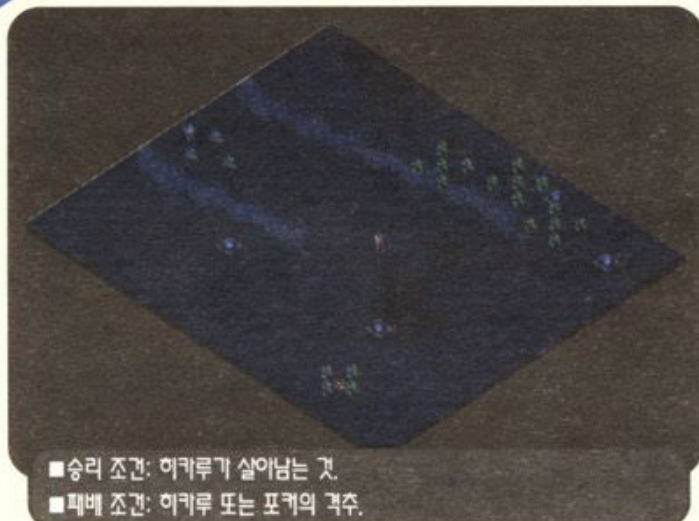
39-A 제 39화 퍼스트 컨택트

마이크론을 생포하는 임무를 갖고있는 젠트란의 브리타이함. 그들은 멜트란디라는 집단과 제국 감찰군의 전투를 확인했다고 한다. 그들의 기함인 보도루함이 늦는 것은 그 때문이기도 하지만, 정체불명의 집단에 의해 다른 곳에 파견된 함대가 전멸하는 일이 발생하고 있어서라고 하는데 그들은 제국 감찰군도 아닌 새로운 세력. 그 때문에라도 마이크론의 생포를 서둘러야겠다고 하며, 카무진03850의 사단을 출격시킨다. 하지만 그 카무진이라는 자는 '아군 죽이는 카무진'이라고 불린다는데… 브리타이는 그래도 이 일에는 그가 적임이라며 그를 보낸다.

술에 잔뜩 취한 포커. 그는 부대편성 관계로 찾아온 코우와 히카루를 잡아놓고 이야기를 하려고 한다. 여기에서 히카루는 돌아간다(帰る)와 돌아가지 않는다(帰らない)중 하나를 선택하는데, '돌아간다'를 선택할 경우 미사와 히카루가 약간의 대화를 하고, '돌아가지 않는다'를 선택할 경우 포커에게 여자에겐 때로는 강하게 나가야 한다는 등의 말을 듣게 된다. 어느 것을 선택하든 히카루는 민메이에게서의 호출로 급히 빠져나온다. 민메이는 모처럼의 쉬는 날이라며 전망 라운지에 데려가 달라고 한다.

공략 화려한(?) 비행을 마친 히카루. 그러나 민메이는 금방 싫증을 낸다. 그런 민메이에게 처음 만났을 때의 이야기를 하는 히카루. 민메이는 히카루에게 무엇인가를 말하려고 하지만 갑자기 미사가 나타난다. 이 일이 매스컴에 보도되면 민메이의 가수생명은 끝이라는 카이훈. 처벌을 각오하고 돌아가려는 히카루이지만 갑자기 젠트란들이 나타나 미사와 카이훈을 납치해간다. 그리고 곧이어 히카루와 민메이도 적들에게 포위되는데, 이 발키리는 훈련용. 저항은 불가능하다.

▲지금 술에 취해있을 때가 아닌데…

압도적인 수적 차이. 적들은 3턴 째에 퇴각하므로 히카루를 구하는 것은 불가능하다. 최대한 많은 적을 격추해 돈을 모으자(그래봤자 5기가 최고).

■승리 조건: 히카루가 살아남는 것.
■패배 조건: 히카루 또는 포커의 격추.

등장유닛
- ●아군 출격: VT-1발키리(히카루)
- ●적 유닛: 그라지(카무진), 누자델 가×19
- ●아군 증원: 2턴 째 VF-1S(포커), VF-1A(맥스), VF-1A(카키자키), 주인공

■입수 아이템

부스터	카무진의 그라지를 격추

숙련도 3턴 째에 적들이 퇴각하기 전에 카무진의 그라지를 격추해 강제로 퇴각시키는 것. 열혈을 사용한 포커의 호밍미사일 한방이면 끝으로, 매우 간단하면서도 숙련도는 +2나 된다. 다만 명중률의 문제가 있으니 집중을 사용하자(당연한건가…).

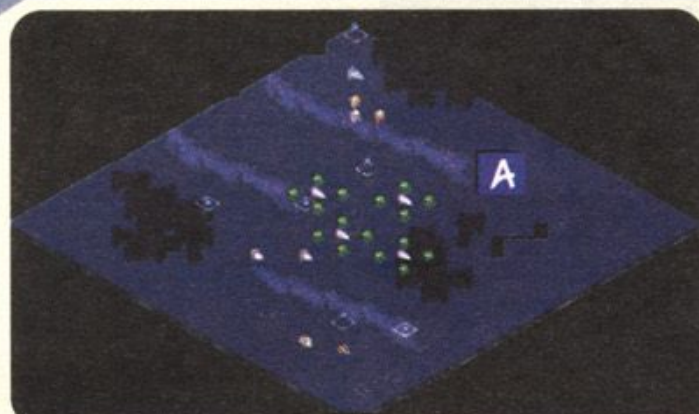
미사와 히카루는 적에게 납치되었다. 그리고 그들을 구하러 간 스컬소대마저도 연락이 두절되고, 글로벌은 론드벨에 수색을 의뢰한다.

40 「빅 에스케이프」로

39-B 제 39화 종말로의 전주곡

히카루는 론드벨의 호기심이 많은 대원들에게 그 후 민메이와 어떻게 되었냐는 대답하기 곤란한 질문공세를 받고 있다. 그런 도중 히카루는 가족이 갑자기 병원에 실려갔다는 핑계로 자리에서 빠져 나온다. 그러나 그것은 거짓말. 실상은 민메이와의 데이트를 즐기러 나온 것이다.

▲몰래 연애의 2인

거의 새로운 적으로 등극된 우주괴수. 지금까지 확인된 전투력으로 보면 이성인 이상인 것이다. 어쨌든 새로운 동료가 된 근성과 열혈의 톱부대. 노리코는 론드벨에 참가하게 된 자체보다 슈퍼로봇들을 직접 구경한다는 것이 훨씬 좋은 듯… 류세이는 정말 간만에 취미가 맞는 사람(노리코)를 보더니 대단히 기뻐하며 자신의 비밀콜렉션을 보여준다고 한다(참고로 류세이의 취미는 격투게임과 로봇감상이다. 크어…).

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 엑세리온의 격추 2. 히카루의 격추

등장유닛
- ●아군 출격: 엑세리온(타시로), RX-7나우시카(노리코), RX-7지젤, RX-7미샤(융), VT-1발키리-F(히카루), 화이트아크(연방군병)
- ●적 유닛: 우주괴수 병대×16, 우주괴수 상륙정×4, 우주괴수 고속형×2
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 주인공, VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(맥스), VF-1A(S)(카키자키) 등장, 6턴 째 고라온(에레), 라이딘(아키라) 등장, 12기 추가 출격 가능

■신유닛

파일럿	유닛
노리코	RX-7나우시카
카스미	RX-7지젤
융	RX-7미샤

공략 역시 남몰래 데이트하는 자는 뒤끝이 좋지 않다. 히카루의 발키리는 전투형이 아니므로 전투에는 도움이 되지 않으니 처음부터 덤비지 말자. 우주괴수 병대는 일격에 가버리는 악골인데다가 아군을 때려도 데미지를 10밖에 주지 못하니 다른 우주괴수의 공격을 피해서 이녀석들을 소탕하고 있도록 하자. 3턴 째에는 음주를 해서 딸꾹거리는 포커와 스컬대, 주인공들이 등장하므로 전투에 참가시키도록 하자. 5턴 째에 등장한 적들은 화이트아크(미사, 카이훈등이 타고 있음)를 납치한 후 곧바로 퇴각한다. 따라서 히카루도 동시 퇴각, 스컬대와 주인공도 동시 퇴각, 론부대와 엑세리온만이 남게되지만 다음턴에 론드벨이 등장하므로 겁낼 것은 없다.

▲서장에서도 보여주었던 이나즈마~킥!

▲자코비니流星어택!

▲함장대결2

40「빅 에스케이프」로

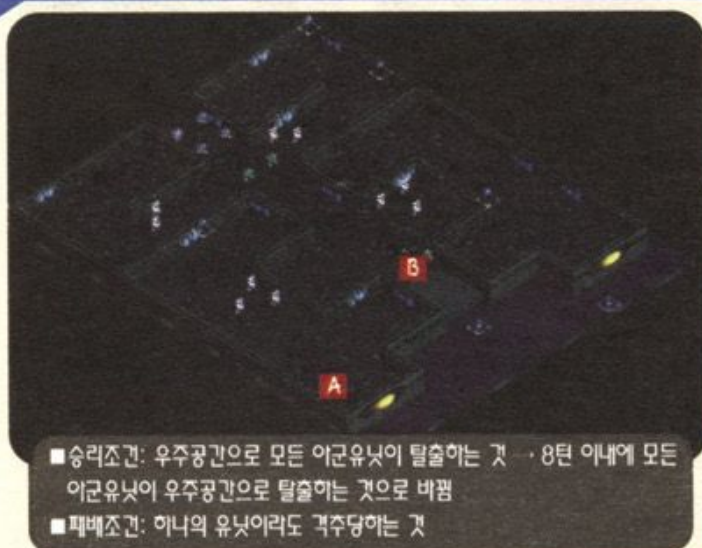
40 제 40화 빅 이스케이프

어떻게 브리타이함에 무사히 침입한 것까지는 좋은데 여기서 자꾸 민간인을 이런 위험에 끌여들였다고 카이훈이 계속 불만불평을 토로한다. 어쨌든 발키리로 이곳을 탈출할 생각을 하고 있는데, 그만 브리타이와 에키세들에게 잡혀버린다. 그들은 어째서 지구인은 남자와 여자가 함께 있는 것인가에 대한 의문을 품고, 어째서 남자와 여자가 싸우는 것이냐고 묻는다. 그러자 발끈한 포커는 여자는 싸움보다 같이 안아준다고 한다. 그러면 당연히 나오는 질문 안아주는 것이 무엇인가? 포커는 민메이를 껴안아 몸소 보여준다(…거의 치한수준이다. 이녀석). 그러다가 키스라는 말이 나오고, 그것이 뭔지 보여달라고 요구하는 브리타이.

카이훈이 키스를 한다.
히카루가 키스를 한다.
이 부분은 히카루가 나중에 미사와 연결되느냐 민메이와 연결되느냐를 결정하는 부분이다. 게임의 시나리오에 큰 영향은 미치지 않지만…. 히카루가 키스했을때는 원래 마크로스의 스토리와는 다르게 후반부에 민메이와 히카루가 연결되게 된다.

공략 여자만의 군대가 처들어온 틈을 타 탈주를 시도하는 스컬대와 주인공. 그냥 탈출하는 것은 쉽지만 역시 경험치와 돈을 위해서 최대한 쓸어버리고 나가는 것이 좋다. 2턴 째에 등장하는 멜트란군(여성부대)는 적군도 공격하고 아군도 공격하므로 삼파전이 되어 버린다.

▲변태 이인조

▲멜트란병사들은 이런 것을 타고 다님

■승리조건: 우주공간으로 모든 아군유닛이 탈출하는 것 → 8턴 이내에 모든 아군유닛이 우주공간으로 탈출하는 것으로 바뀜
■패배조건: 하나의 유닛이라도 격추당하는 것

등장유닛 ●아군 출격: 주인공, VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(맥스), VF-1A(S)(카키자키)
●적 유닛: 리가드×10, 누자델 가×5
●적의 증원: 2턴 째 A, B지점에서 콰드란 로×4, 콰드란 로(미리아) 등장

■입수 아이템

메가부스터	미리아의 콰드란 로를 물리치면 획득
민메이인형	왼쪽의 한 리가드를 물리치면 획득

숙련도 맥스로 미리아의 콰드로 란을 물리치면 숙련도+1

탈출 바로 직전 히카루도 등장하지만, 그는 실수로 인하여 민메이를 놓치고 온 바보가 되어 있었다. 불행 중 다행으로 젠트라디군은 지구인에게 뭔가 많은 것을 알고 싶어하므로, 죽이지는 않을 것이다. 그리고 마크로스는 화성의 사라기지로부터 온 SOS신호를 받는데… 구조신호를 받고도 가만히 있을 수는 없으니 일단 화성으로 가게 된다.

41「바이바이 마르스」로

41 제 41화 바이바이 마르스

일단 화성에 오긴 왔는데 더 이상 구조신호가 발신되지 않고 있다. 적의 함정일지도 모르니 일단 탐색용의 캣츠아이를 띄운다. 그리고 잠시 후, 정체불명의 기체를 발견하지만, 일순간이었던 관계로 그 기체가 어떤 것인지는 식별하지 못한다. 그러나 확실히 전장이 약 100미터급의 전투기라고 하는데 그 외엔 그다지 이상한 것이 없으므로(100미터급의 전투기가 어딨냐!) 일단 사라기지에 착륙하여 보급문제를 해결하기로 한다. 그리고 보급을 받기 시작한 후, 미사가 잠시 기지에 탐색차 내려가 보겠다고 한다.

미사를 기지에 보낸다.
미사를 기지에 보내지 않는다.
'미사를 기지에 보내지 않는다'를 선택시 숙련도 증가

미사는 자신의 약혼자가 화성기지에서 행방불명되었기 때문에 그를 찾기 위해 기지에 가보려고 하는 것인데…. 원작(TV판)에서는 히카루가 미사를 구해줌으로서 사이가 좋아지기 시작한다.

공략 중간에 승리 패배조건이 바뀌는 관계로 캄진의 그라시를 치러 가는 정예부대 몇만 빼고는 자리에서 움직이지 않고 턴 째 오는 증원군을 상대하는 것이 좋다. 많이 죽이면 죽일수록 적들이 쏟아지니 역시 레벨업 하기에 좋은 맵이다. 일단 운동성이 좋고 회피를 잘하는 유닛(예를 들면 발키리나 빌바인)을 캄진을 격추하기 위해 보내주고, 나머지는 기지를 방어한다. 더블제타와 백식 改, 사이버스터 등의 MAP병기 가진 유닛을 우선적으로 내보내어 대량학살을 노리자. 캄진을 죽이려면 집중을 걸고 가는 것이 안전하다(담당 기자는 집중을 건 발키리를 캄진을 죽이기 위해 보냈는데 15%의 캄진의 공격을 무려 25번 맞았다…).

▲가장 약한 무기인 디바인 암. 그러나 화려하다

▲서언 어태에에에에엑!!!

행선지	팀원
액시즈	브라이트(린호스Jr.), 아무로, 크와트로, 쥬도, 카미유, 케라, 스컬소대, 톱부대, SRX팀, 아키라, 고프랜더팀
달	시라(그랑가란), 버닝, 우라키, 키스, 몬시아, 웃소, 시북, 마사키, 류네, 마징가팀, 건담윙팀
극동지부	예래(고라온), 오라배틀러팀, 겟타팀, 수전기대, 콤바트라팀, 볼테스팀, 반죠, 다이사쿠, 긴레이, 에바팀

숙련도 캄진의 그라지를 물리치면 숙련도 상승

반죠는 마크로스가 행방불명된 이후, 지구권은 네오 지온과 티탄즈의 동맹이 붕괴… 서로 교전상태에 있으며, 우주에서는 네오지온과 에어로게이터가, 지구에서는 티탄즈와 바이스톤 웰군이 교전중이라고 한다. 한 편 격납고에서는 엄청난 슈퍼로봇이 로봇(다이탄3)이 들어오자 그것을 구경하며 좋아하는 2사람(류세이와 노리코)… 과 어떻게 격납할지 고민하고 있는 1사람(어스토나지)의 회비가 엇갈리고 있었다. 그리고 반죠는 엑세리온에서 다이탄3 급의 거대 로봇, 건버스터가 만들어지고 있다고 전해준다. 그리고 브리핑룸에서는 론드벨을 3개로 나눠서 각기 행동을 해야겠다고 한다.

■승리조건: 적의 전멸 → 1. 8턴까지 기지를 방어하는 것 2. 적의 전멸로 바뀜
■패배조건: 마크로스의 격추 → 1. 적유닛이 기지에 잠입 2. 모함의 격추 3. 마크로스의 격추로 바뀜

등장유닛
●아군 출격: 마크로스(글로벌), 다른 전함 선택 후 15기 추가 출격 가능
●적 유닛: 그라지(캄진), 누자델 가×6, 리가드×11
●아군 증원: 적의 증원과 함께 E지점에서 다이탄3(반죠) 등장
●적 증원: 적의 수가 일정이하로 줄어들면 A, B, C 지점에서 공중포트×5, 리가드×5, 누자델 가×5 등장, 6턴 째 D지점에서 게아돌 마그드미라, 그라지×3, 리가드×3 등장

■입수 아이템

민메이 인형	6턴 째 나오는 적의 원군 중에 리가드 하나를 물리치면 획득
초밤 아머	캄진의 그라지를 물리치면 획득

■신유닛

파일럿	유닛
하란반죠	다이탄3

유닛활용Tips

다이탄3
드디어 나왔다. 한 때 독보적 최강의 자리에서 군림하던 무적의 슈퍼로봇이, 이번에도 역시 매우 강력한 모습으로 등장한다. 필살기인 선어택은 물론 운동성 장갑 HP 반죠의 격투능력 뭐하나 빠질 것 없이 강력하다. 새로 추가된 무기인 타이탄 자베린은 기본무기가 되므로 개조를 많이 해주도록 하자. 그리고 EN과 장갑을 조금 개조해주면 좋다.

선택문

42-A 제 42화 쥬피터 고스트

무사히 달에 도착한 그랑가란 일행, 휴케바인 1호기가 폭주사고가 일어났던 테크네티움 기지에 왔다. 이곳은 사고 이후 아나하임 일렉트로닉스가 매수해, 겉으로는 모빌슈츠의 개발과 테스트를 하고 있다고 하지만 사실 이곳은 리가 밀리티아의 본거지로, 이곳에서 일하고 있는 미리는 마벳트와 웃소를 미겔 주임이라는 사람에게로 데려간다. 미겔 뮬러, 그녀는 바로 웃소의 어머니였다. 꿈에도 그리던(?) 어머니와 만난 웃소, 지금까지의 일을 이야기하며, 지금까지 우연히 살아남을 수 있었다고 하는 웃소에게 어머니는 그것은 재능이라고 한다.

콜로니 제압용의 무인병기 「버그」, 쥬피트리안의 지구클린 작전일지도 모르는 것, 듀오에게 그것에 대한 조사명령이 내려졌다고 한다. 그래서 듀오는 루나2로 거점을 옮긴 OZ도 신경쓰인다며 따로 행동하겠다고 한다. 그리고 트로와는 「버그」가 콜로니용의 병기라는 것이 마음에 걸리는 듯, 그것을 조사하겠다고 한다. 히이로는 자신의 원래 목표였던 OZ가 지금까지 겉으로 크게 움직이지 않았던 것이 이상하다며 OZ를 조사하겠다고 한다. 카토르는 쥬피트리안에 대해 조사하기로 하며 각자의 길로 나아간다.

조사를 위해 떠나려는 히이로는 시라와 마주친다. 순간 히이로는 시라에게서 리리나의 모습을 보는데… 시라는 그들의 중요한 임무를 이해하며, 임무가 끝나면 반드시 돌아와 달라는 약속을 해 달라고 한다. 히이로는 약속은 할 수 없지만 그 말만은 기억해 두겠다며 떠난다.

건담 시작3호기, 스테이맨이라고 부르는 이것은 암드베이스 오키스와 합체해 모빌아머 이상의 크기로 변하는 것으로, 스테이맨은 오키스의 코어블럭이라고 할 수 있는 것이다. 합체를 한 상태의 코드네임은 덴드로비움이라고 한다.

쥬피터 고스트, 최근 월면도시에 퍼진 소문으로, 정체불명의 전함과 모빌슈츠같은 모습이 보인다고 하는데 레이더반응도 없고 실제로 조사를 해도 아무것도 발견할 수 없다고 한다. 그것을 확인하기 위해 그랑가란 일행은 조사를 시작한다.

공략 그냥 5턴까지 버티면 클리어로, 적들의 숫자도 많지 않으므로 쉽게 클리어 가능. 숙련도를 위해 적들을 모두 격추하려면, 건담W계의 기체를 전부 사용할 수 없다는 점 때문에, 아군의 수가 적다는 문제가 있다. 적들을 모두 격추하려면 미리 F91과 사이버스터 등의 강한 유닛에게 좋은 강화파츠를 몰아주자. 만약 주인공이 리얼계이고 집중이 있다면 아드라스테어들의 미끼로 사용하면 좋다. 집중을 사용한 후 이크, 크로노클, 피피니덴의 사이에 이동하면 OK. 또한 V2건담이나 F91에 고성능 레이더를 장착하면 아드라스테어의 공격범위 밖에서 공격할 수 있는 것도 적극 활용하자. 아드라스테어는 전함치고는 운동성이 높지만 결국 사이즈가 크기 때문에, 집중만 사용해면 거의 모든 공격을 피할 수 있는데, 그래도 만약을 대비해 화이트아크를 꼭 준비(?)하자. 그리고 카테지나는 설득할 수 없으므로 무시하고 그냥 격추하자(대부분의 사람들이 싫어하는 캐릭터인데… 설득을 시도할 사람이 있을까).

▲"저런 여자가 뭐가 좋다고"라는 말이 저절로 나오지 않는가

숙련도 5턴 째 적의 턴에 적들이 모두 퇴각한다. 그 전에 크로노클을 격추하면 +1. F91이나 사이버스터, 마징가의 무기를 미리 개조해 두면 쉽게 해낼 수 있다. F91, 사이버스터, V대시건담, V2어설트건담, 주인공의 기체(휴케바인 or 그룬거스트) 등을 잘 활용하자. 발시오네R은 기력을 올릴 수단이 없기 때문에 이곳에서는 큰 도움이 되지 못한다.

▲쥬피터 고스트의 정체

지구클린 작전을 막아내긴 했지만 적들은 언제 다시올지 모르는 상태이다. 한편, 능백작에 따르면 프론티어사이드의 콜로니가 차례로 통신불능이 되고 있다고 하며, 그곳에 크로스본 뱅가드가 콜로니 제압용 병기(버그)를 사용하고 있다는 정보도 들어와 있다고 한다. 리가 밀리티아의 부대가 갔지만 소식이 끊겼다는데…

V2 어설트건담

어설트 파츠를 장착해 장갑과 HP가 약간 올랐다. 또한 무기가 추가되어 예전엔 MAP병기 외엔 쓸모 없었으나 주력으로도 사용할 수 있을 정도로 강화되었다. 무기는 메가 빔라이플 외에는 그다지 쓸 것이 없지만, 이 메가 빔라이플이 V2건담 최고의 무기. V2건담을 쓰고싶다면 이것을 최대로 개조하자. 그 외에는 MAP병기인 빛의날개를 개조. 기체의 개조는 역시 운동성 위주로 하고, EN도 약간 올려놓자.

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 건담 스테이맨(코우), V2어설트건담(웃소), 주인공 외 6기
●적 유닛: 아드라스테어×3(크로노클, 이크, 피피니덴), 게도라후(카테지나), 조로앗트×3, 조로앗트×3, 아드라스테어×1

■입수 아이템

바이오센서	카테지나의 게도라후를 격추
고성능 레이더	피피니덴의 아드라스테어를 격추
아포지모터	이크의 아드라스테어를 격추
대 빔코팅	크로노클의 아드라스테어를 격추
미노프스키 드라이브	클리어시 숙련도가 높으면 입수

■신유닛

-	건담 시작3호기
-	V2건담용 어설트 파츠

유닛활용Tips

건담 시작3호기

우주에서 진가를 발휘하는 이 기체는 크기에 비해 이렇다할 강력한 공격은 없지만, 결코 떨어지는 기체는 아니다. 메가빔포와 함께 EN을 개조하고, 대형 빔사벨도 약간 강화해 두는 것이 좋다. F91의 베스바와 비슷하면서도 기력이 필요 없고 EN을 적게 사용하는 메가빔포를 개조해두고, 다음으로는 근접전용의 대형빔사벨이나 빔라이플을 개조하자. 기체가 우주용이지만 풀딩 바주카는 우주대응이 B이므로 그다지 사용할 필요가 없다. 기체의 개조는 역시 EN을 중점적으로 개조, 그 다음으로는 장갑이나 HP를 강화해 높은 HP를 활용하자.

43-A 「우주에 피는 요화」로

42-B 제 42화 액시즈에서의 사자(使者)

액시즈로 향하는 린호스Jr.은 에우고의 전함인 라 카이람과 합류한다. 헨켄은 솔로몬에 이어 아 바오아 쿠까지도 네오지온에게 빼앗겨 연방정규군은 괴멸상태이지만 그들이 태세를 정비하고 있는 사이 에우고도 전력을 모을 수 있었다고 한다. 그리고 라 카이람과 신형기들을 준다.

린호스Jr.도 라 카이람으로 바뀌고, 신형기들도 많이 들어온다. 리얼계 18화 「제타의 고동」에서 화를 출격시키지 않았다면 Z건담의 강화버전이라고 볼 수 있는 ZⅡ가 들어오고, 숙련도와는 관계 없이 ν건담이 들어온다. 그리고 그 ν건담의 파일럿이 될 아무로는 개발 관계자(?)인 체인과 만나는데, 여기에서 예전의 약속을 기억하고 있다(チェーンとの約束をおぼえている)를 선택하면 체인은 기뻐하며 중요한 말을 잊고 있었다고 한다. 바로 달에서 ν건담의 추가장비가 개발되고 있다는 것으로 후에 ν건담HWS를 얻게 된다. 이것은 매우 좋은 기체이므로 여기에서는 기억하고 있다고 대답하자.

라 카이람의 진로에 초거대함이 나타난다. 그것은 목성선단의 쥬피토리스. 항로를 볼 때 그들도 액시즈에 향하고 있는 듯하다. 그들은 무슨 목적을 갖고 있는 것일까…

■입수 아이템

바이오센서	시라의 멧사라를 격추
초범 아머	브로호의 도고라를 격추
프로페란트 탱크S	루페의 도고라를 격추

■신유닛

파일럿	유닛	파일럿	유닛
-	ν건담	-	풀아머백식改
-	ZⅡ	개츠	-

공략 4턴 째에 하만의 네오지온군이 등장하면 자동으로 종료되므로, 될 수 있는 대로 많은 적들을 없애자. 시로코의 쥬피토리스는 HP가 매우 높으므로 숙련도를 노리는 것이 아니면 신경쓰지 않는 것이 좋다. 이제부터 아무로는 ν건담에 탑승하는데, 이곳은 그것의 테스트를 하는 정도로 생각하자.

숙련도 시로코의 쥬피토리스를 격추한다면 +1. HP가 50000이 넘으므로 격추하는 것은 거의 불가능에 가깝다. 그래도 완전한 불가능은 아니므로 시도해 보자…. 초기위치와 부스터 등의 이동력을 늘려주는 강화파츠를 이용해 최대한 빨리 이동해야 할 것이다.

▲신중한(?) 선택

또한 4턴 째에 네오지온의 하만이 나타나 삼자회담을 요구하는데, 여기에서 하만의 요구를 받아들이지 않고 쥬피트리안과의 전투를 계속한다면(ジュピトリアンとの戦闘を続ける) 숙련도가 5씩이나 떨어진다. 애써 올려놓은 것을 떨어트리지 않도록 하자(낮출 것이라면 관계없지만).

하만의 교섭 요구를 받아들인 라 카이람. 교섭은 크와트로가 담당하기로 한다. 크와트로는 카미유, 쥬도, 아키라, 에마를 데리고 가겠다고 하는데, 레코아는 자신도 데려가 달라고 한다. 류세이와 주인공은 안좋은 예감이 들지만 할 수 없다고 하고, 이 대화를 엿들은 비차와 몬도는 자신들도 가보겠다며 밀항을 시도한다.
회담을 하는 하만, 시로코, 크와트로는 모두 이성인 퇴치(?)라는 같은 목적이 있으므로 서로 협력하기로 한다. 하지만 하만은 네오지온에게 모든 병력을 집중시키라고 하는데, 말하자면 평화회담이 아닌 항복권고인 것이다. 하지만 시로코는 받아들일 수 없다며 오히려 하만에게 쥬피트리안에 항복하라고 한다. 하만은 이곳이 자신들의 본거지라고 하지만 시로코는 그 말을 무시한 채 '사라진다'. 이성인의 기술로 공간이동을 하는 것이라고 한다. 시로코는 대기하고 있던 쥬도들의 앞에 나타나는데 에마는 그를 총으로 쏜다. 하지만 레코아의 방해로 빗나가고…, 레코아는 시로코가 자신을 필요로 하고 있다며 그를 따라 가버린다. 그리고 남아 있는 크와트로와 쥬도들은 포로가 되어 액시즈로 보내진다.

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군의 전멸, 모함의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 라 카이람(브라이트), 풀아머백식改(크와트로), ν건담(아무로), Z건담 또는 ZⅡ(카미유), 슈퍼건담(에마, 가츠), 외 12기
●적 유닛: 쥬피토리스(시로코), 멧사라(사라), 도고라×2(브로호, 루페), 콘티오×2(갓왈드, 고즈, 게도라후×4, 조로앗트×6

유닛활용Tips

ν(뉴) 건담
지금까지 로봇대전을 해왔던 사람이면 누구나 최고의 기체라고 입을 모으는 바로 그것이다. 이번에는 슈퍼로봇들이 강해져서 리얼로봇들이 그다지 활약할 기회가 없다. 하지만 판넬은 여전히 강하며 공격범위가 넓다는 장점이 있다. 나중에 HWS장착형이 되면 최강 유닛중 하나로 꼽힌다. 개조는 핀판넬 위주로, 그 외에는 역시 운동성을 올려주자.

ZⅡ
Z건담에서 발전된 형태로, 공격력은 약간 낮아졌지만 무기가 EN소모가 아닌 잔탄소모이기 때문에, 개조를 하지 않는 플레이라면 이쪽이 더 사용하기 좋다. 15발이나 되는 탄수가 강점으로, 사실 그 외에는 그다지 좋은 점을 찾기 어렵다. 생긴 것도 그렇고…. 하지만 좋은 점을 찾기 어렵다고 해서 좋지 않은 기체는 아니므로 모빌슈츠계의 파일럿들을 많이 사용한다면 꼭 이용하게 될 것이다. 개조를 할 때에는 먼저 무기를 파워업. 그 후에는 운동성을 올리자. Z건담과 달리 EN을 개조할 필요는 전혀 없다.

풀아머백식 改
여전히 MAP병기와 메가입자포가 모두 EN을 사용하기 때문에 둘 중 하나만 사용할 수밖에 없다는 단점이 있지만, 후반에 사용되는 모빌슈츠 중 이동 후 원거리 공격을 사용할 수 있다는 것은 큰 장점이다. 그 외에도 격투무기이긴 하지만 아무것도 소모하지 않으면서 상당히 강력한 무기가 추가되었다는 점도 좋다.

43-B「플과 액시즈와」로

42-C 제 42화 아버지 지구는 가깝습니다

에어로게이터들은 미지의 생물(우주괴수인 듯)에 대한 이야기를 하고 있다. 그리고 젠트라디군과 멜트란디군의 행동에 대해서도 논의하고, 마지막 인간의 문화에 대한 해답을 얻기 위하여 마크로스를 조사해보기로 한다. 그리고 그들 또한 팀을 나눠서 각자의 맡은 바를 조사하기로 하는데… 지구쪽은 하이넬과 잉그램이 가게되었다. 에레의 고라온 부대가 극동지부로 향하는 도중, 그들의 근처로 보아잔원반이 하나 접근한다.

등장유닛 ●아군 출격: 고라온(에레), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), 그외 14기 추가 출격 가능
●적 유닛: 도쿠가가×3, 강력 나마즌고×3, 사이몬, 다이몬, 스컬크(쟈갈), 스컬크(하이넬)
●적 증원: 4턴 째 A지점에서 가르무스×3, 바이잔가×3, 그레이든(가루다), 스컬크(도 즈루)

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

공략 전투가 시작하기 전, 케이치 형제의 아버지인 켄타로가 스컬크에서 잠시 빠져나와서 앞으로 싸울 적에 대해 잠시 이야기해준다. 그리고 이야기를 마치기가 무섭게 하이넬 등장이 등장, 다시 켄타로의 보아잔 원반을 회수해간다. 그리고 보아잔의 군대는 캠벨의 군대가 등장하면 퇴각하므로 퇴각하기 전에 재빨리 잡아두도록 하자.

▲본격적으로 생겼다 라는 건 이런 사람을 두고 하는 말

▲전국 씨름선수 연합회(거짓말)

■입수 아이템

미노프스키 크래프트	즈루의 스컬크를 물리치면 획득
I필드발생장치	하이넬의 스컬크를 물리치면 획득
고성능조준기	가루디의 그레이돈을 물리치면 획득

아버지를 바로 앞에서 봤는데 놓쳐버린 슬픔에 몸을 떠는 켄이치 형제들. 그런 형제들을 잇페이와 다이사쿠가 위로해준다(잇페이의 경우 약간 거친 방법으로). 그리고 한 쪽에서는 코우스케는 켄타로가 말한 초전자 가중포에 대하여 설명을 하고 있다. 브릿지에서는 에레가 시라에게서 온 정보에 대해 이야기하고 있는데, 그 정보인즉 쥬피트리안이 콜로니에 무차별공격을 개시했다고 하는 것이다. 료마는 그 말을 듣고 흥분해서 자신들도 쥬피트리안과 싸우자고 하는데, 에레는 지구의 문제도 엄청나다며 예정대로 지구로 내려가겠다고 한다.

43-C 「정지한 어둠의 안에서」로

43-A 제 43화 우주에 피는 요화

코스모 바빌로니아. 크로스본 뱅가드가 건설중인 선택받은 인류만이 연원히 살아가기 위한 시스템. 세실리는 철가면이 된 카롯조 로나에게 그것이 크로스본 뱅가드의 코스모 귀족주의와는 다른 것인가 물어보지만 철가면은 대답하지 않는다.
크로스본 뱅가드는 네오지온에 비하면 세력이 매우 작다. 그들이 네오지온과 싸우는 것은 매우 힘든 일. 하지만 철가면은 그런 것은 걱정할 필요가 없다고 하는데, 그 자신감은 버그라는 것 때문일까 아니면 라프레시아 프로젝트일까, 또는 쥬피트리안의 세력을 믿는 것일까.
버그를 사용해 프론티아Ⅰ의 300만 인구가 3일만에 몰살당할 것이라고 한다. 그리고 프론티아Ⅳ 제압작전이 종료되면 버그를 지구와 달에 강하시킨다고 하는데… 과연 버그란 무엇일까?

공략 시북들을 선행시키지 않았을 때의 아군의 초기위치는 지형효과를 받는 곳이므로, 이곳에서 기다렸다가 다가오는 적들을 격추하자. 공격력 3000정도의 무기라면 적을 일격에 격추하는 것이 가능하므로 각각 무기를 약간씩 개조해 두는 것이 좋다. 세실리는 시북으로 설득할 수 있는데, 격추하거나 남겨둔 채 클리어해도 아군이 되며, 설득하면 비기나 기나를 얻을 수 있다.

▲이것이 버그였던 것이다(생각보다 별거 아니었군)

이곳에서는 라프레시아만 격추하면 클리어할 수 있지만, 라프레시아는 매우 강력하다. 등장할 때까지 최대한 많은 적을 없애서 카롯조의 기력이 올라가지 않도록 하고(등장 후 적을 격추할 때마다 기력이 1씩 오르므로), 카롯조에게는 저력이 있으므로 열혈을 사용해 마지막에 한 번에 많은 데미지를 입혀 격추해야 한다.

숙련도 전투 전, 그랑가란에서 크로스본 뱅가드의 부대를 발견했다고 한다. 그들은 프론티아Ⅳ로 이동중인데, 속도가 빠른 기체를 먼저 보내는가와, 전력을 중시에 그랑가란에 맞춰서 갈 것인가를 결정해야 한다. 선행부대를 보낸다(シーブック達を先行させる)를 선택하면 숙련도가 1 오르지만, 그랑가란과 그 외의 기체는 사용할 수 없다. 보내지 않는다(シーブック達を先行させない)를 선택하면 처음부터 그랑가란과 그 외의 기체가 출격할 수 있게 되며, 드렐이 콜로니에 들어가지 않는다.

▲언제나 골치 아픈 숙련도 선택

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 주인공 또는 시북의 격추 (시북들을 선행시켰을 때)
■패배 조건: 아군 중 누군가의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 건담F91(시북), 건담 시작3호기(코우), V2어설트건담(웃소), 사이버스터(마사키), 주인공 외 6기
●적 유닛: 세실리(비기나 기나), 자비네(베르가 기로스), 엘리트병사×10(베르가 기로스×6, 베르가 기로스×4), 드렐(베르가 다라스), 엘리트병사×5(베르가 기로스)
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 카롯조(라프레시아)

시북들을 선행시키면 드렐은 나오지 않으며, 카롯조가 2턴 째에등장하고, 알트론건담(우페이)가 3턴 째에 원군으로 등장한다.

■입수 아이템

바이오센서	자비네의 베르가 기로스를 격추
아포지모터	드렐의 베르가 다라스를 격추
미노프스키 크래프트	철가면의 라프레시아를 격추

■신유닛

파일럿	유닛
세실리	비기나 기나
-	건담F90V

시북들을 선행시키지 않았을 때, 세실리를 설득하지 않고 클리어하면 건담 F90V를 얻는다. 설득하지 않아야 하므로 비기나 기나를 얻을 수 없는데, 건담쪽의 성능이 훨씬 좋다.

리가 밀리티아에서 들어온 정보에 의하면 정체불명의 모빌슈츠가 사이드7에 나타나 콜로니를 공격하고 있다는데… 그 기체는 건담인 것 같다고 한다. 정체불명의 건담이면 히이로들이 아닐까? 하지만 그들이 콜로니에 공격을 한다는 것은…

44-A 「제로라고 불리우는 건담」으로

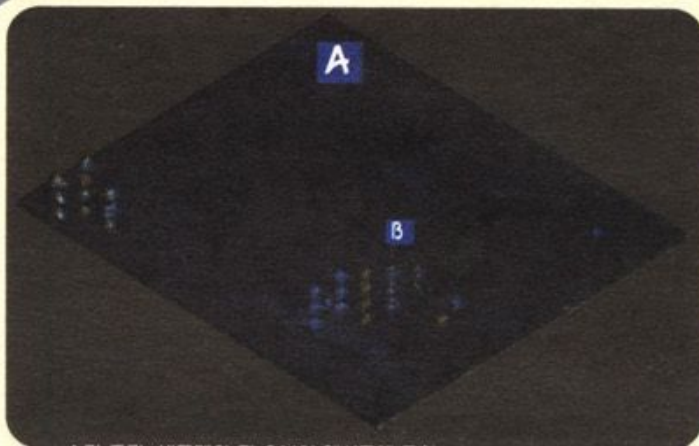
PlayStation POWER 공략왕!

43-B 제 43화 플과 액시즈와

크와트로가 타고있는 그와단은 액시즈로 발진. 갑자기 엘과 이노가 그곳에는 비차와 몬도, 리나가 있다며 그와단을 쫓아 가달라고 한다. 그리고 아무로와 브라이트도 그들을 내버려둘 수는 없다며 그들을 쫓기로 한다.
한편 액시즈에서 인질이 되어있는 쥬도들. 그들을 어디론가 데려가려는 그레미에게 쥬도는 배가 아프다며 그레미를 속이고 빠져나온다. 반드시 구하러 오겠다며…. 그리고 미네바와 만난 일행은 미네바에게서 자비가를 몰아낼 때가 왔다는 이야기를 듣는다. 미네바는 자비가가 아니었던가….
혼자 도망쳐나온 쥬도는 거리에서 엘피 플이라는 소녀를 만난다. 플은 같이 놀자면서 놓아주지 않고 어디선가 만나지 않았느냐고 한다. 쥬도는 사이드1, 플은 액시즈인데 그럴 리가…. 그러는 사이 그레미의 추격부대가 쫓아오고…. 플은 우주로 가고싶다는 쥬도에게 모빌슈츠 독에 안내한다. 나중에 같이 놀자는 조건으로….
라 카이람에서는 크와트로들을 구하기 위해 양동작전을 실행한다. SRX팀 등이 적들과 싸우는 사이에 아무로와 스컬소대, 주인공, 크리스가 액시즈에 잠입하는 것이다.

등장유닛 적의 수가 매우 많은데, 처음부터 무작정 돌진해온다. 그리고 아군은 주력들이 빠져나가 있어 SRX팀과 B급 파일럿의(루, 화 등) Z건담 정도로 적들을 상대해야 한다. 그래도 가자D와 즈사는 전혀 주의할 필요가 없으므로 그들을 없애며 기력을 올려 나머지 적들을 상대하자. 2턴 째에 등장하는 모든 유닛이 액시즈 위에 도착하면 클리어로, 적을 전멸시키기 위해서는 그들도 전투에 가담하는 것이 좋다. 액시즈 위에 도착하는 대로 사라져버리므로 주력부대를 섣불리 없애버리지 말도록. 또한 3턴 째에 등장하는 플은 적의 턴에 적이 되는데, 쥬도로 설득할 수 있다.

▲자기 물건 아니라고 그냥 줘버린다…

▲이것이 샤아전용의 자크

■승리 조건: 별동대의 전 유닛이 액시즈에 도착
■패배 조건: 별동대 유닛의 격추, 모함의 격추

등장유닛

●아군 출격: 라 카이람(브라이트) 외 9기

●적 유닛: 바우(그레미), 햄머 햄머(이리아), 드라이센(오우규스트), 드라이센×3, 즈사×4, 가자D×6, 엔드라×1, 드라이센×3, 즈사×2, 가자D×2

●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 ν건담(아무로), 건담NT-1(크리스), VF-1S(포커), VF-1A(히카루), VF-1A(맥스), VF-1A(키키자키), 주인공, 3턴 째 B지점에서 큐베레이MK-Ⅱ(플), 드벤울프 또는 샤아전용 자크(쥬도)

●적 증원: 별동대가 액시즈에 접근하면 액시즈 위에서 자크Ⅲ(라칸), 드라이센(아리아스), R 자쟈(카라), 가루스J×2, 즈사×2, 가루스J×2, 즈사×2

■ 입수 아이템

프로펠런트 탱크	이리아의 햄머 햄머, 카라의 R 자쟈를 격추
아포지모터	그레미의 바우를 격추
하이브리드 아머	라칸의 자크Ⅲ 격추

■ 신유닛

파일럿	유닛
플	큐베레이MK-Ⅱ
-	샤아전용 자크 또는 드벤울프

숙련도 모든 적을 격추하면 +1. 그렇게 어려운 것은 아니지만 강한 유닛이 많지 않으므로, 별동대도 전투에 참가하는 것이 좋다.

44-B 「리나의 피」로

43-C 제 43화 정지한 어둠 속에서

극동지부는 바이스톤웰의 군대에게 많은 공격을 받고 있었다. 그러한 전란을 조금이라도 유리하게 끌어가기 위하여 볼테스V와 컴바트라V의 무장강화를 받으러 잠시 기지로 돌아갔으며, 에바 또한 네르프로 무장을 강화하러 갔다. 그리고 주인공은 로버트박사에게 부주인공을 찾고 싶다는 의사를 명백히 밝힌다. 한 편 네르프에서는 반죠와 겐도가 간만에 만나 이야기를 하고 있지만, 역시 언제나처럼 겐도는 자세한 것을 숨기고, 반죠를 깔보기 한다. 시간이 조금 흐른 후, 네르프 내부는 누군가가 네르프로 오는 전원을 끊어버려, 완벽한 어둠 속에 갇히게 된다.

■ 입수 아이템

프로펠런트탱크S	토도의 바이레스를 물리치면 획득

■ 신유닛

파일럿	유닛
테츠야	그레이트 마징가
쥰	비너스A

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛

●아군 출격: 고라온(에레), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), 추가로 8기 출격 가능

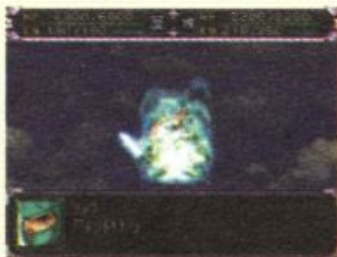
●적 유닛: 제9사도마트리엘(마트리엘)

●아군 증원: 4턴 B지점에서 그레이트 마징가(테츠야), 비너스A(쥰), 5턴 째 C지점에서 에바초호기(신지), 에바이호기(아스카), 에바영호기改(레이) 등장

●적의 유닛: 사도를 물리치거나 3턴이 되면 A지점에서 레프리칸×3, 바스톨×4, 드람로×2, 라이넥(토도), 비아레스(반)

공략 단쿠가의 단공광아검을 어느정도 개조해 두었다면 가속으로 단쿠가를 사도에게 접근시킨 후, 열혈 걸고 한방 날리면 쉽게 처리할 수 있다. 그 후 등장하는 오라배틀러들은 빨리 없애지 않으면 굉장히 귀찮으므로 필중을 이용해서 한번에 한 대씩 없애도록 하자.

▲여전히 쑥덕쑥덕. 원작을 안본 사람은 애매할 것이다.

▲오라배틀러 주제에 저 장갑의 수치는 뭐냐!

▲기 모으기

▲네르프에서 발견! 아담고치

유닛활용Tips

그레이트 마징가

이름답게도 대단히 그레이트하다. 장갑도 상당하며 마징가답게 마징파워도 있다. 테츠야의 격투능력이 코우지보다 딸리긴 하지만 그래도 마징가계열답게 무시무시한 편. 무기도 상당히 강력하니 취향에 맞게 키워줄 수 있다. 장점인 장갑을 중심으로 무기를 개조해주도록 하자.

숙련도 마트리엘을 2턴안에 물리치면 숙련도+1

혼란한 틈을 타 네르프 지하의 센트럴 도그마에 침입한 카지. 제 1 사도 아담을 보게된다(사실은 제 2 사도 리리스). 그리고 겐도는 에반겔리온을 다시 론드벨에 배속시키기로 결정한다. 그리고 곧 네르프로 에바3호기가 온다고 한다.

44-C 「붉은 머리의 여자」로

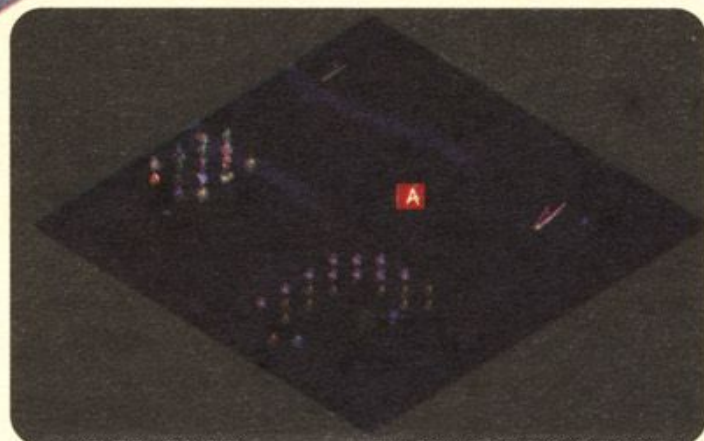
44-A 제 44화 제로라고 불리는 건담

버그는 위너가의 자원채굴위성을 습격한 이후 확인되지 않고 있다. 그리고 버그가 나타나지 않으면서 등장한 것이 바로 건담. 윙건담과 닮았다고 하는 그 건담의 공격력은 엄청나다. 이미 몇 개의 콜로니가 습격 받았다고 한다.
트레이즈의 집무실을 방문한(?) 히이로와 트로와는 트레이즈가 자신들을 오도록 하기 위해 일부러 방비를 허술하게 했다고 한다. 트레이즈는 그들이 자신에게 여러 가지 묻고싶은 것이 있을 것이라고 하는데, 예를 들면 건담의 이야기나…
한편, 루나2에 잠입한 듀오는 뭔가 대단한 것을 보는데… 듀오는 콜로니를 위해 싸운다는 힐데에게 발각된다. 듀오는 언제부터 콜로니가 전쟁을 하는 조직이 되었냐며 힐데를 설득하고… OZ에 관여하는 것은 좋지 않다고 충고하며 사라진다.
루나2에 도착한 그랑가란은 루나2와의 통신을 준비하지만, 루나2 안에서는 대규모의 모빌슈츠 부대가 출격한다. 시라는 교섭의 희망을 버리지 않고, 명령이 있을 때까지 전투행위를 금지한다.

공략 트레이즈는 시라에게 '지구권의 평화에 필요한 것은 힘이 아니라 사람들을 이끄는 존재이다' 라는 말을 하며 교섭을 거부한다. 그리고 OZ는 쥬피트리안에 협력한다고 하는데… 그리고 그런 자신의 뜻에 찬성했다고 하는 히이로와 트로와. 취할 수 있는 길은 두 가지. OZ를 쓰러트리는 것과, OZ에게 항복하는 것. 지구권에 무차별 공격을 가하는 쥬피트리안에는 협력할 수 없다. 결국 싸울 수밖에 없는 것이다.
적의 병사들은 수가 많아도 크게 문제될 것은 없다. 토러스의 무기는 빔계열이기 때문에, I필드가 있는 V2건담이나 건담 시작3호기를 앞세워 공격하면 쉽게 이길 수 있고, 리오들은 HP가 낮기 때문에 공격력이 약 2500정도 되는 무기라면 일격에 격추할 수 있다. 사이버스터나 발시오네R의 MAP병기를 끝까지 개조했다면 한 번에 모든 적을 없애는 것도 가능. 히이로와 트로와는 격추해도 관계없지만, 매우 강하므로 그냥 놔두는 편이 낫다(특히 히이로는 저력까지 있다). 카토르는 주인공으로 설득할 수 있으며, 그가 격추되거나 그를 설득하면 적들이 남아있어도 종료되므로 최대한 많은 적을 없애자.

▲술에 취한 것… 은 아닌데

■신유닛

파일럿	유닛
카토르	-

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 주인공 외 14기
●적 유닛: 메르쿠리우스(히이로), 바이에이트(트로와), 토러스×10, 리오×10
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 윙건담제로(카토르)

숙련도 카토르를 주인공으로 설득하면 +1. 주인공이 격추되어버리면 숙련도를 올릴 수 없으므로 주의하자. 카토르를 격추하면 -2가 된다. 어느 것이든 결과는 마찬가지이므로 숙련도를 낮게 유지하고 싶다면 격추해도 좋다. 만약 카토르를 설득하지 않고 격추하지도 않는다면, 트로와와의 이벤트로 트로와가 격추되며 자동으로 종료된다. 그리고 이 경우에는 숙련도의 변화가 없다.

히이로는 귀환했지만 트로와는 행방불명. 그들이 타던 건담은 론드벨의 손에 들어가도록 해놓았다는데… 트레이즈는 무슨 생각을 하는 것일까. 그는 히이로를 불러 제로시스템을 탑재한 에피온을 주며, 생크킹덤의 리리나를 데려오라고 한다.
자신이 저지른 죄는 용서받을 수 없다는 카토르. 그에게 시라는 지나간 일은 후회해도 소용없다며 중요한 것은 지금부터 자신이 어떻게 하는가 라는 것이라고 한다. 그리고 그런 죄를 지은 카토르를 친구로서 생각해주는 론드벨의 대원들….
윙건담제로는 모든 건담의 원형이 된 기체로, 사이코뮤 이상의 성능을 가진 맨 머신 인터페이스인 제로시스템이 탑재되어 있다. 전투상황을 예측해 기체의 승리를 최우선으로 해 미래의 상황을 파일럿의 뇌에 직접 입력하며, 파일럿이 그 한계를 넘어도 시스템은 멈추지 않는다고 한다. 적이라고 인식한 모든 것을 파괴해, 승리를 강요하는 시스템이다.

45-A 「강습, 저지한계점」으로

44-B 제 44화 리나의 피

액시즈로 귀환한 쥬도는 리나가 액시즈에 있다는 말을 듣고 액시즈로 간다. 플은 쥬도가 리나를 소중히 여기는 것을 보고 자신만의 쥬도가 아니라고 하며, 자신도 가서 쥬도를 돕겠다고 한다.
하만은 크와트로에게 그의 본심을 물으며 다시 지온에 오라고 한다. 크와트로는 지금 중요한 것은 이성인들과의 싸움에서 살아남는 것이라고 하지만, 하만은 지온에 와서 살아남으면 된다고 한다. 이때 마슈마가 론드벨이 잠입했다고 알리고, 하만은 자신이 직접 출격하겠다고 한다. 그리고 하만이 나가자 나나이가 들어와 크와트로를 탈출시키기 위한 준비를 해놓았다며 사자비를 준다. 그리고 네오지온은 기렌과 하만에 의해 2개로 나뉘어져 있다며 자신은 기렌에 의해 하만을 감시하는 것이라고 한다. 한편, 카미유들은 무사히 탈출(이라고 할 수도 없는데…)해 비챠와 몬도, 리나와 만난다. 그리고 적의 습격을 알리는 경보, 이곳의 적이면 역시 론드벨?

공략 아군 유닛 중 하나만 격추되어도 게임오버. 발키리들은 공중에 있고 아무로와 주인공은 적의 공격을 충분히 견뎌내므로 관계가 없지만, 문제는 크리스의 NT-1. 집중공격을 받으면 격추될 위험이 매우 크므로 그냥 바니를 설득한 후에 바로 탈출하자. 크리스가 출구에 갈 때쯤 되면 다른 유닛이 도시부분에 들어갈 수 있다.
누군가가 도시부분에 들어가면 크와트로의 사자비가 나타나며 이리아가 리나를 인질로 잡고 크와트로를 내리라고 한다. 이때 플이 나타나 이리아를 격추해버리며, 리나는 폭발에 휩쓸린다…. 그리고 아키라는 라이딘을 부르며, 라이딘은 그 부름에 응해 이곳에 나타난다(그럴거면 처음부터 부르지).
탈출이 목적이므로 하만과 마슈마 등과는 싸울 필요가 없지만, 하만은 히로를 주므로 격파하는 것이 좋다. 물론 엄청난 능력에 HP회복, 거기에 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴각한다는 난점이 있지만, 이쯤에서 얻을 수 있는 발키리들의 혼을 이용하면 불가능한 것은 아니다. 혼이 없다면 이곳에서 레벨을 올려 얻자(주인공이 특수 생일이라면 전혀 문제가 없지만…).
히카루가 노력을 사용한 후, 마슈마, 슈타이너 등의 이름있는 파일럿을 격추하면, 약 레벨 40에서 혼이 나온다. 다만 혼과 집중을 사용할 SP는 남겨놓고 노력을 사용하자.

숙련도 리나를 잃은 것 때문에 좌절하고 있는 쥬도. 여기에서 주인공이 쥬도를 만난다(ジュドーに會う)를 선택하면 플과 함께 쥬도를 만나러 간다. 쥬도는 어떻게 하면 리나가 기뻐할 수있을지 생각해 보라는 주인공의 말에 힘을 얻어 원래대로 돌아온다. 쥬도를 만난다면 숙련도에 +2.
26화에서 크리스와 바니가 전투를 했다면 이곳에서 크리스로 바니를 설득할 수 있다. 설득해도 아군이 되거나 퇴각하는 것은 아니지만, 숙련도가 올라간다. 또한 탈출하지 않고 적을 전멸시켜도 클리어할 수 있지만 이 경우에는 숙련도가 -5이므로 아무 적이나 하나를 남겨두고 탈출하자. 하만을 격추하는 것은 숙련도와는 관계가 없다.

■승리 조건: 도시부분 침입 후, 전 유닛 탈출
■패배 조건: 아군 유닛 중 누군가의 격추

등장유닛
●아군 출격: ν건담(아무로), VF-1S(포커), VF-1A(맥스), VF-1A(히카루), 카키자키(VF-1A), 크리스(건담NT-1), 주인공
●적 유닛: 큐베레이(하만), 자크Ⅲ改(마슈마), 햄머 햄머×3(이리아, 니, 란스), 자크Ⅲ(슈타이너), 자크改(바니), 드라이센×3, 즈사×3
●아군 증원: 2턴 째 ZZ건담(쥬도), 누군가가 도시부분에 들어가면 사자비(크와트로), 큐베레이MK-Ⅱ(플), 라이딘(아키라) 등장
●적 증원: 크와트로들의 등장과 동시에 A지점과 B지점에서 각각 드라이센×1,, 가루스J×2, 즈사×2 등장

■ 입수 아이템

히로	하만의 큐베레이를 격추
리페어 키트	니의 햄머 햄머를 격추
프로펠란트 탱크	란스의 햄머 햄머를 격추
대 빔코팅	마슈마의 자크Ⅲ改를 격추

■ 신유닛

파일럿	유닛
-	사자비

유닛활용Tips

사자비
린호스Jr.루트에서만 나오는 기체로, 로봇대전에서의 성능은 ν건담에 비해 떨어지는 편. 주로 판넬을 이용하며, 백식보다 공격범위가 넓기 때문에 더 유용하게 사용할 수 있다. 일단 판넬을 중점적으로 개조하고, 기체는 운동성을 중심으로 개조하자.

갑자기 라 카이람의 앞에 생기는 중력진. 모두는 그것에서 엄청난 프렛셔를 느낀다. 그리고 류세이는 그것이 하얀 십자가(레비의 쥬뎃카)라고 생각한다.

45-B「침묵의 천사가 와서」로

44-C 제 44화 붉은 머리의 여자

한 편 드레이크군도 보급문제라던가 비슷의 문제 등으로 인하여 생각외로 많은 애를 먹고 있는 듯 하다. 그리고 콤바트라와 볼테스의 정비가 끝났으며, 사오토메 연구소에서는 새로운 겟타로보가 완성되었으니 겟타팀을 연구소로 보내라는 소식이 온다. 그리고 에레는 빨간 머리카락의 여자가 위험한 힘을 가지게 되었다는 예언을 하게 된다(누군지는 뻔하다).

등장유닛
●아군 출격: 주인공, 단쿠가(시노부), 다이탄3(반조), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), 추가로 8기 출격 가능
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 바스톨(가라리아) 등장, 4턴 째 C지점에서 블랙윙(아란) 등장.
●적 유닛: 바스톨×4, 레프라칸×3, 레프라칸(제릴), 레프라칸(페이), 레프라칸(아렌), 브브리(뮤지), 스프리건(숏트)
●적 증원: 3턴 째 B지점에서 티탄즈 일행 등장.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1.적 유닛이 극동지부에 잠입하는 것. 2. 모함의 격추

공략 고라온은 움직일 수 없으므로 에바를 출격시켰다면 주의 요망. 4턴 째에 등장하는 아잔일행은 기지를 넘기라고 협박하는데 만약 넘기지 않는다면 계속 싸우게되니 돈과 경험치를 원하는 사람이라면 기지를 넘기지 말도록 하자. 역시 이번 전투도 오라배틀러가 주를 이루니 가급적이면 필중을 걸고 한 방에 물리치도록 하자. 제릴을 물리치면 하이퍼 화하여 다시 덤비니 주의. 하이퍼 화하면 기력이 150으로 올라간 상태가 되므로 분신이 상당히 거슬린다. 슈퍼로봇의 필중 + 필살기로 되도록 빨리 보내버리도록 하자. 적을 모두 전멸시키고 나면 튠업을 마치고 갓 도착한 볼테스와 콤바트라를 볼 수 있다.

▲옆집 대머리 아저씨와 장발 과학자

▲테츠야는 멋지게 생겼다

▲…사기꾼

■ 입수 아이템

부스터	뮤지의 브브리를 물리치면 획득
바이오센서	제릴의 레프라칸를 물리치면 획득
사이코 프레임	숏트의 스프리건를 물리치면 획득
대빔코팅	아잔의 한브라비를 물리치면 획득

■ 신유닛

파일럿	유닛
가라리아	바스툴

숙련도 티탄즈에게 기지를 넘겨준다.
티탄즈에게 기지를 넘겨주지 않는다.
'티탄즈에게 기지를 넘겨준다'를 선택시 숙련도 증가, 티탄즈 퇴각

광자력연구소의 유미교수로부터 사오토메 연구소에서 의문의 폭발이 일어났다는 소식을 듣는다. 아무래도 신형의 겟타를 기동시키다가 사고가 일어난 듯… 그 의문을 풀기 위해 고라온은 사오토메 연구소로 향한다.

45-C 「신인가, 악마인가…」로

45-A 제45화 강습, 저지한계점

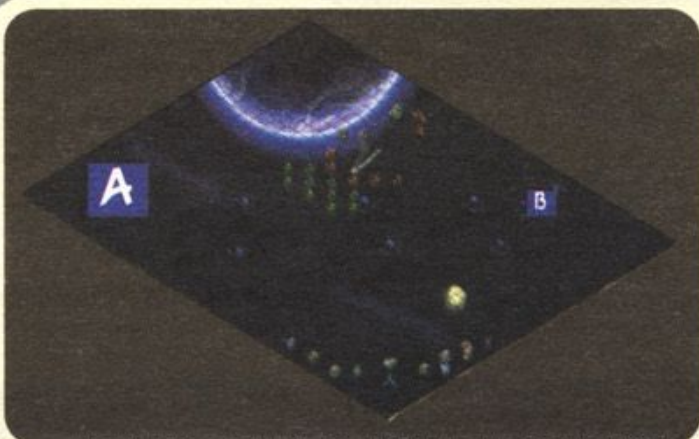
4그랑가란의 앞에 표류하고 있는 건담이 발견된다. 그 건담은 샌드록, 스페이스정크의 안에 숨겨놓았던 샌드록이 왜 이곳에 있는 것일까? 기체에 자폭장치가 없어진 것 외엔 이상이 없다고 한다. 이때 갑자기 키스가 큰일이 났다며 모두를 부르는데, 그것은 데라즈 프리트가 소영의 폐기 콜로니를 탈취했다는 것. 그들과 가장 가까운 곳에 있는 부대는 그랑가란. 남은 9시간동안 어떻게든 그들을 저지해야한다.

그랑가란은 폐기 콜로니보다 12분 빨리 저지한계점에 도달해 추진제점화작업을 하는 6분 이내에 콜로니에 접촉해야 한다. 그리고 콜로니의 궤도변경작업을 맡는 코우. 다른 모두는 그가 무사히 콜로니에 도착할 수 있도록 돕는 것이다.

공략 콜로니 주변에 적들이 많다고 해도 공격해오는 적들은 겔구구와 자크들. 따라서 그다지 어렵지 않게 콜로니에 도착할 수 있다. 숙련도가 높은 경우 3턴 째에 시마가 나오는데, 그녀는 지온을 배신하고 쥬피트리안에 붙었다고 한다. 여기에서 데라즈가 사망하면서 가토가 이동해오며, 가토의 노이에 질의 HP가 일정 이하로 줄어들면 클리어할 수 있다. 가토는 매우 강하므로 일단 다른 적을 상대하면서 기력을 올려 한 번에 높은 데미지를 입히는 것이 좋다. 될 수 있는 대로 많은 적을 격추한 후 콜로니에 들어가자(아니면 가토를 격추). 무사이들은 우페이의 도발을 이용해 치우면(?) 된다(격추하기는 쉽지만…).

숙련도 가토의 노이에 질을 공격해 클리어하면 +1. 가토는 매우 강하므로 사정거리 밖에서의 공격을 노리자. F91이나 V2어설트건담에게 고성능레이더를 장착하면 공격범위가 8칸이 되어, 반격 받지 않게 된다.

콜로니를 저지하지 못한 그랑가란. 하지만 블랙홀에 의해 콜로니가 소멸되어 결국 콜로니가 지구에 떨어지는 것은 피할 수 있었다. 마사키는 그것이 슈우의 그랑존에 의한 것이라고 생각하며 그 블랙홀 공격을 한 것이 지구의 어느 곳인지 묻는다. 그리고 그것이 북경에 있는 국제경찰기구 북경지부라는 것을 듣자마자 마사키는 그곳으로 가버린다. 코우지와 류네, 주인공은 그가 엄청난 방향치라는 것을 걱정하는데….

극동지부의 이골 장관대리는 지구의 상태는 매우 악화되었다며 론드벨의 모두가 극동지구에 모이기로 했다고 한다. 그리고 SRX계획을 담당하는 로버트가 주인공에게 할 말이 있다는데, 잉그램과 쇼트 웨폰 등의 SRX관련자들이 지구를 배신한다는 것. 주인공은 이름과 부주인공이 있는 곳을 묻지만 그것은 로버트도 알지 못한다. 하지만 다음에 그들이 나타날 곳을 가르쳐준다. 그곳은 국제경찰기구 북경지부. SRX계획의 신형기가 그곳에 있고, 또한 슈우도 그곳에 있다고 한다. 그리고 주인공에게 북경에 와서 신형기를 받으라고 한다.

■승리 조건: 8턴(숙련도가 낮은 경우 6턴)이 되기 전에 코우가 A지점의 콜로니에 도착하거나, 가토를 격추
■패배 조건: 코우가 콜로니에 도착하지 못했을 경우, 코우의 격추, 모함의 격추

등장유닛 (숙련도가 높을 경우)
●아군 출격: 건담 데스사이즈헬(듀오), 알트론건담(우페이)
●적 유닛: 그와진(데라즈), 노이에 질(가토), 발 바로(케리), 릭돔Ⅱ(카리우스), 발 바로×2, 무사이改×4, 겔구구J×4, 켄푸화×3, 겔구구×4, 자크改×4
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 건담 시작3호기(코우), 그랑가란(시라) 외 12기

(숙련도가 낮을 경우)
●아군 출격: 건담 시작3호기(코우), 그랑가란(시라) 외 12기
●적 유닛: 그와진(데라즈), 노이에 질(가토), 발 바로(케리), 릭돔Ⅱ×3, 겔구구J×5, 겔구구×5, 자크改×5
●아군 증원: 3턴 째 B지점에서 건담 데스사이즈헬(듀오), 알트론건담(우페이)

■ 입수 아이템

조빔 아머	카리우스의 릭돔Ⅱ를 격추
하이브리드 아머	케리의 발 바로를 격추
프로펠란트 탱크S	가토의 노이에 질을 격추

■ 신유닛

듀오	건담 데스사이즈헬
우페이	알트론건담

슈퍼계는 46-S 「용과 호랑이」로 리얼계는 46-R 「제 3의 힘」으로

45-B 제 45화 침묵의 천사가 와서

라 카이람을 쫓는 부대는 그레미가 무단출격을 했던 것이다. 하만은 그레미가 알도록 일부러 미네바의 앞에서 본심을 드러낸 것이라고 하며, 기렌은 지구권을 제압하면 미네바와 도즐까지도 없애버릴 것이라고 한다. 그리고 이제 그것에 맞서기 위해 액시즈에서도 모빌슈츠 부대를 보낸다.

공략 승리 조건은 라 카이람의 전장이탈. 따라서 무리하게 싸울 필요는 없다. 레벨과 돈이 중요하다면 적들과 최대한 싸우자. 잉그램은 아군을 공격해오지 않는데, 적이 전멸하면 공격해오므로 그의 아스트라나건을 격추하는 것은 포기하자(주인공을 어떻게 정했는가에 따라 격추할 가능성도 있다). 빨리 클리어하고 싶다면 브라이트가 가속을 사용해 빨리 도착하면 된다. 남쪽(왼쪽 아래)은 비어있지만, 곧 원군이 등장하므로 전투를 피하는 것은 불가능하다. 그레미나 하만, 둘 중의 하나를 뚫고 통과하자.

▲이 게임 최고의 연출을 자랑하는 인피니티 실린더

▲얼굴이 빛나는 것에 주목

숙련도 6턴 이내에 클리어하면 +2, 7턴째에 클리어하면 +1.

■입수 아이템

미노프스키 크래프트	그레미의 바우를 격추
자금 20000	6턴이내 클리어
자금 10000	7턴 또는 8턴째에 클리어

■승리 조건: 라 카이람이 동쪽(오른쪽 아래) 끝에 도착
■패배 조건: 모함의 격추, 류세이의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 라 카이람(브라이트), R-1(류세이), R-2파워드(라이), R-3(아야), 주인공 외 12기
●적 유닛: 바우(그레미), 레우루라(나나이), 드벤울프(라칸), 야크트 도가(규네이), 바우(아리아스), 기라 도가(레즌), 자크Ⅲ×3, 드라이센×3, 기라 도가×3, 즈사×3, 가자D×3
●적 증원: 2턴 째 아스트라나건(잉그램), 3턴 째 A지점에서 큐베레이(하만), 엔드라(고튼), 자크Ⅲ改(마슈마), 게마르크(이리아), 게마르크(캬라), 드라이센(오우규스트), 드라이센×3, 가쟈 D×8

간신히 추격부대를 따돌렸다. 그리고 극동지부에서의 통신으로 라 카이람은 극동지부에 가게 된다. 주인공에게 로버트가 할 말이 있다고 하는데, 그것은 주인공 전용의 새로운 기체가 완성되고 있다는 것. 그곳에 부주인공이 나타날 가능성이 높다고 한다. 주인공은 그 말을 듣고 그곳에 가기로 한다.

슈퍼계는 46-S「용과 호랑이」로　리얼계는 46-R「제 3의 힘」으로

45-C 제 45화 신인가, 악마인가…

드디어 에바3호기가 실전배치가 되는 것같다. 가까운 시일에 천간산 근처에서 기동테스트를 한다는데, 그쪽은 사오토메 연구소 폭발의 영향인지 평상시 400배의 겟타선이 흐르고 있다는 것이다. 게다가 사오토메 연구소에 아무리 회신을 보내봐도 반응이 없다는 것이다. 한편 천간산 근처의 에바3호기기동실험장에서도 에바3호기 시험 도중 사고로 인하여 회신이 끊긴다. 네르프측에서는 지금부터 에바3호기를 제13사도로 식별, 파괴를 위하여 사도의 목적지인 사오토메연구소로 에바를 보낸다.

공략 신 사오토메 연구소 근처에서 벌어지는 사도와의 전투. 2턴째가 되면 겐도에게 질타받는 신지의 선택문이 뜬다. 발디엘과 싸울 경우 레이의 탈력을 2번 걸어주고 싸우도록 하자. 사도는 신지의 초호기만을 노리는 데다가 신지의 기력이 50인 상태이므로 번뜩임을 잘 이용하여 싸워야 한다. 사도의 HP를 절반으로 줄이면 진겟타가 등장. 스토나 선샤인으로 사도를 한번에 말살시켜버린다.

▲과연 신인가 악마인가

▲원작 애니와 같은 연출. 멋지다!

■승리조건: 제 13사도 발디엘의 격추
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 신지의 격추 3. 에바초호기의 EN고갈

등장유닛
●아군 출격: 고라온(에레), 에바초호기(신지), 에바영호기改(레이)
●적 유닛: 제 13사도 발디엘

사도 발디엘과 싸운다.
사도 발디엘과 싸우지 않는다.

'사도 발디엘과 싸운다'를 선택시 말그대로 발디엘과 수동전투로 싸운다(이 선택문을 선택시 나중에 3호기가 동료가 된다).

'사도 발디엘과 싸우지 않는다'를 선택시 진겟타가 나와서 이벤트 후 스테이지 클리어.

■ 신유닛

파일럿	유닛
료마	진겟타1
하야토	진겟타2
벤케이	진겟타3

유닛활용Tips

진 겟타로보
높은 운동성, 일격필살의 화력, HP회복(小), 3인 정신커맨드…. 명실공히 슈퍼로봇의 최강자중 하나인 것이다. 무기라면 스토나 선샤인과 겟타토마호크를 많이 개조해주는 것이 좋으며, 기체적인 면으로는 EN은 많이, 운동성과 장갑은 조금씩 개조해주면 좋다.

사오토메 박사는 진 겟타를 만들기 위해 대량의 겟타선을 주입. 진겟타가 완성된 것까지는 좋았는데 무리한 겟타 에너지를 주입하는 부작용으로 인한 에너지의 역류로 인해 대폭발을 일으킨 것이다. 그리고 다행히도 에비3호기의 파일럿인 토우지는 이유는 모르겠지만 아무튼 무사하다(겟타팀은 이것을 겟타가 구해주었다고 하는데… 겟타는 자신의 의지를 가지고 있는 듯 하다). 아무튼 극동지부에서의 임무를 다 마친 에레의 고라온 부대. 다른 이들과 집결을 위해 브라이트와 시라에게 연락을 취하게 된다. 그리고 주인공은 오오미야박사가 북동지부에서 주인공 전용기체를 개발하였으니 속히 받으러 오라는 소리를 듣고 북동지부로 향한다.

슈퍼계는 46-S 「용과 호랑이」로 리얼계는 46-R 「제 3의 힘」으로

46-S 제 46화 용과 호랑이

주인공의 후기기체, 그룬거스트 삼식은 잉그램이 없어서인지 의외로 약한 모습을 보여주고 있다. 동력원을 그랑존처럼 블랙홀 엔진을 쓸까도 생각하지만 역시 과거에 일어났던 일(휴케바인MK-I의 폭주같은 것). 때문에 그럴 수도 없고… 마땅한 대안을 내지 못한 채 슈우는 극동지부로 돌아가 버린다. 잠시 후 마사키도 북동지부에 도착하지만 슈우는 이미 극동지부로 돌아가 버린 후였다.

등장유닛 2턴에 브로켄백작의 원군과 함께 용왕기, 호왕기가 등장, 이벤트를 거친 후 용왕기로 변하여 주인공의 기체가 된다. 용호왕의 강력함을 이용해서 적들을 물리치도록 하자. 다이의 대포공격은 상당히 무서운 것이므로 주의하도록 하자. 그 외엔 그다지 신경쓰이는 것이 존재하지 않는다.

▲이 친구의 별칭은 로브. 전작(F)의 악몽이 떠오르는 사람?

▲곰도왕…이 아니라 용호왕 등장!

▲보기만 해도 강함이 느껴지는 용왕파산검 역린단

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 주인공 또는 부주인공의 격추

등장유닛
●아군 출격: 그룬거스트 이식(주인공), 자이언트로보(다이사쿠), 사이버스타(마사키), 긴레이로보 타입-2(긴레이), 휴케바인EX(이름), 휴케바인MK-II(부주인공)
●적 유닛: 자이×3, 젠II×3, 제노사이더F9×3, 다이(아슈라), GR2(세르반테스)
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 사키×3, 즈×3, 제노바M9, 그루(브로켄) 등장

■ 입수 아이템

초합금Z	아슈라남작의 다이를 물리치면 획득
초합금뉴Z	세르반테스의 GR2를 물리치면 획득
프로펠런트탱크S	브로켄백작의 그루를 물리치면 획득

■ 신유닛

파일럿	유닛
용호왕	주인공
호룡왕	부주인공

SRX계획의 진상을 듣는다.
아무것도 물어보지 않는다.
무엇을 골라도 진행에 영향을 미치지 않는 선택이므로 자유롭게 선택하도록 하자.

유닛활용Tips

용호왕과 호룡왕
역시 주인공기체답게 굉장히 강력하다. 평소엔 호룡왕의 타이거 너클과 소닉 재베린을 이용하여 기력을 올리다가 용호왕으로 변신, 보스급의 유닛에게 용왕파산검 역린단을 먹여주는 것이 용호왕을 효율적으로 쓰는 방법이다. 기체자체는 워낙 훌륭하니 개조는 상황을 봐서 취향에 맞게 해줘도 상관없고, 무기는 용호왕은 역린단, 호룡왕은 소닉 재베린 정도만 개조해 주도록 하자. 그러나 이러한 용호왕에게도 단점이 두 가지 있는데 강화 파츠 장착을 하나 밖에 못한다는 것과 그룬거스트 이식에서 개조가 전승이 안 된다는 점이다. 첫번째 단점은 그다지 많은 문제가 되지 않으나 두번째 문제는… 그럴 줄 알고 개조 안 했지롱! 이라고 하는 독자는 필자의 뼈아픔을 느끼지 못할 것이다…(부스트 너클 8단계 개조했단 말이다!!!).

47 「남자의 싸움」으로

46-R 제 46화 제 3의 힘

국제경찰기구 북경지부에 있는 슈우. MK-Ⅲ의 아머드 모듈은 아직 완성되지 않았고, 트로니움 엔진의 출력도 예정치를 넘지 못한다고 한다. 트로니움 엔진을 사용하는 것은 무리였던 것일까. 오학인은 블랙홀 엔진이라면 트로니움 엔진보다 나을 것이라고 하지만, 갑자기 등장한 무라사메는 그것은 매우 위험하다고 하는데, 그 이유는 블랙홀 엔진이 잉그램에 의해 만들어진 제 2의 축퇴기관이 아닌 사실은 에어로게이터의 기술이기 때문이라고 한다. 그 말을 들은 오학인은 2년 전의 휴케바인MK-1 폭주사고의 원인을 알아챈다. 그것은 에어로게이터에 의해 처음부터 일어나게 되어있던 사고로, 고의로 결점을 만들었던 것이다. 만약 지구인들이 그것을 눈치챘다면 지구인들의 지능과 기술력을 높게 평가했을 것이고, 눈치채지 못했다면 에어로게이터에 대해 공포심을 유발하게 하는 것이었다. 결과적으로 그것을 교훈으로 많은 EOT병기가 개발되었다. 결국 지구인들은 에어로게이터에게 이용당한 것인데, 지금까지 말이 없던 슈우는 이미 알고있었다는 듯이 그것을 용서하면 안 된다고 생각한다.

무라사메는 슈우가 폭주사고 당시에 달에 있지 않았던 것 등을 지적하며 슈우가 미리 알고있었던 것이 아닌가 하는데, 슈우는 우연이라고 말해버린다. 그리고 슈우는 자신이 이곳에 있으면 귀찮은 일이 생긴다며 극동지부로 돌아간다.

북경에는 긴레이로보의 신형기도 준비되어 있었다. 디자인과 이름은 여전히 그런 것으로…, 지금까지에 비해 더 강한 파워를 낼 수 있다고 한다. 다이사쿠는 로보에 새로운 무기가 없는 것을 불평하지만, 사실 로보는 봉인되는 것으로 결정되었기 때문에 새로운 무기가 없는 것이다. 다이사쿠는 강력히 항의하지만 그런 중대한 결정이 취소될 리가 없다.

휴케바인 MK-Ⅲ의 트로니움 엔진은 아직 완전히 작동되지 않는다. 그밖에도 여러 가지 문제점이 있는데, 그것은 MK-Ⅱ와는 달리 1기만으로 전세를 역전하는 힘을 가진 기체로, 양산형이 아닌 단 1기만을 만들고 있기 때문이기도 하다(2기였지만 1기는 파괴).

에리박사는 BF단에서 용왕기와 호왕기의 연구를 하고 있다가 긴레이 등에 의해 구출되어 지금은 북경지부에서 계속 연구를 하고 있다고 한다. 이때 갑작스런 적의 습격. 주인공은 휴케바인 MK-Ⅲ로 출격한다.

한편 다이사쿠와 로보는 출격할 수 없다. 오학인은 다이사쿠에게 미안하다고 말하지만, 바로 이때 갑자기 등장한 십걸집의 히츠카랄드. 그는 다이사쿠에게 로보의 봉인을 풀어주겠다고 하며 공격해오는데, 이때 무라사메가 등장해 다이사쿠를 보호하고…

공략 2턴 째에 이벤트로 부주인공이 호왕기에게 격추되며, 주인공은 그에 분노해 엄청난 염동력을 발휘하지만 너무나도 강한 염동력이라 기체가 버텨내지 못하고…. 결국 용왕기에게 파괴 직전의 상태까지 공격받는다. 그리고 주인공의 염동력에 의해 휴케바인의 T-LINK시스템이 우라누스 시스템으로 바뀌고, 미완성인 휴케바인MK-Ⅲ의 트로니움 엔진을 염동력을 이용해 완벽하게 작동하게 한다.

▲단 일격으로 파괴되는 그룬거스트 이식

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 주인공 또는 부주인공의 격추

등장유닛
- ●아군 출격: 사이버스터(마사키), 자이안트로보(다이사쿠), 긴레이로보 TYPE-2(긴레이), 주인공(휴케바인MK-Ⅲ), 이름(그룬거스트改), 부주인공(그룬거스트 이식)
- ●적 유닛: 세르반테스(GR2), 아수라(다이), 인공지능(제노사이더F9), 인공지능改×6(젠Ⅱ×3, 자이×3)
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 브로켄(그루), 인공지능×2(제노바M9×2), 인공지능改(즈×2, 사키×3)

■입수 아이템

초합금Z	아수라의 다이를 격추
초합금 뉴Z	세르반테스의 GR2를 격추
프로펠란트 탱크S	브로켄의 그루를 격추

■신유닛

부주인공	그룬거스트 이식
-	휴케바인MK-Ⅲ
-	긴레이로보 TYPE-2

그룬거스트가 폭발하기 직전에 콕핏트블럭이 사출되어 부주인공은 무사하다고 한다. 용왕기와 호왕기는 행방불명. 휴케바인MK-Ⅲ의 안정성은 예전과 비할 수 없을 정도라고 한다. 오학인은 MK-Ⅲ의 성능은 MK-Ⅱ와 큰 차이가 없는 것으로 보인다고 하는데, 그것은 아직 MK-Ⅲ의 힘을 제대로 발휘하려면 아직 시간이 필요하기 때문이라고 한다.

주인공은 부주인공에게 SRX계획의 사이코드라이버에 대해 묻는데(선택은 관계없다) 부주인공 역시 사이코드라이버에 대해서 자세히 알지 못한다. 다만 사이코드라이버의 힘이 완전히 해방되는 때 사람은 사람이 아니게 된다는 이야기를 들었다고 한다. 그리고 T-LINK시스템은 염동력만이 아닌 사이코드라이버의 힘을 이끌어내는 장치이기도 하다. 그리고 T-LINK시스템은 적의 위치를 파악하면서 동시에 적을 무의식중에 자신에게로 끌어들이는 역할을 하는 것이라는데, 주인공은 그런 힘이라도 모두를 위해 사용하자고 한다.

다이사쿠는 로보를 BF단에게 빼앗기지 않기 위해 봉인한 것을 모르고 무단으로 출격했던 것에 대한 처분을 받는다. 내용은 엑스퍼트에서의 해고(?). 그 말은 들은 다이소와 긴레이는 항의하지만, 명령위반에 대한 처분은 필요하다며 츄죠 장관은 그 대신 로보와 함께 론드벨에 전속을 명한다.

용왕기와 호왕기는 일정 이상의 데미지를 입으면 퇴각하며, 격추해도 돈밖에 나오지 않으므로 무리해서 격추할 필요는 없다. 세르반테스와 적의 증원군은 자이안트로보와 사이버스터가 맡고, 긴레이로보로 둘의 HP를 회복하면 쉽게 이길 수 있다. 공장이나 국제경찰기구 건물 위에 있으면 매턴 20%의 HP, EN이 회복되는 것을 적극 활용하자.

휴케바인 MK-Ⅲ

주인공 전용의 휴케바인 MK-Ⅲ. 슈퍼계의 용호왕이 2인 탑승기이기 때문에 상대적으로 정신커맨드가 약한 편이다. 하지만 주인공의 뛰어난 명중, 회피와 염동력, 거기에 휴케바인의 운동성과 분신, 배리어까지 있어 절대로 맞지 않는 기체가 될 수도 있다. MK-Ⅱ의 개조를 그대로 이어받고, 무기도 이름이 바뀌지만 G임팩트 캐논을 제외한 모든 무기를 이어받는다는 것이 장점. 아직은 MK-Ⅱ에 비해 크게 강해진 것은 아니지만(오히려 최강무기의 공격력은 떨어졌다), 주인공이 강하기 때문에 매우 강해진 느낌이 드는 기체. 차크람 슈터를 이어받는 팡 슬래셔만 개조하면 환장 파츠가 나오기 전까지도 매우 유용하게 사용할 수 있다.

부주인공의 그룬거스트 이식. 슈퍼계는 부주인공을 활용할 기회가 많지만 리얼계는 끝까지 그룬거스트 이식이기 때문에 부주인공을 사용할 기회가 거의 없다는 것이 단점이다. 슈퍼계에서는 처음부터 지금까지 사용한 기체를 리얼계에서는 지금부터 사용하려고 하다니…. 정 사용하고 싶다면 한계와 운동성을 약간 개조해주고, 장갑과 HP를 집중적으로 개조하자. 무기는 부스트 너클과 계도순옥검만 쓰면 된다.

47「남자의 싸움」으로

47 제 47화 남자의 싸움

신지는 토우지를 자신의 손으로 죽일 뻔했다는 것 때문에 겐도에게 반항을 하지만 겐도는 그를 무시한 채 LCL을 주입, 신지의 입을 막아버린다. 신지는 그 사건을 계기로 네르프에서 자신을 원하는 곳, 론드벨로 가버리기로 한다. 채비를 하고 떠나려는 신지 앞에 사도가 나타나고…

공략 이호기도 등장했지만 사도의 공격에 따라 이벤트로 인해 자동 퇴각. 삼호기를 얻지 못하였다면 영호기 하나만으로 초반을 견뎌야 한다(그렇지만 다이탄이 나오기 전까지는 사도는 근처에도 오지 않는다). 3턴째 등장하는 잉그램의 아스트라나건은 지금 상황에서는 아무리 때려서 0데미지가 나오므로 애초에 손도 대지 말자. 사도가 네르프 본부에 접근한다면 유니트로 벽을 만들면 사도를 오히려 뒤로 돌아가게 만들 수도 있다. 4턴 째 나오는 신지의 초호기는 폭주시키면 나중에 s2기관을 입수할 수 있으므로 수리비보다 S2기관이 중요하다 싶으면 장렬히 전사시키도록 하자(돈이 아깝다면 전판의 인터미션에서 돈을 모두 써버리거나 템 레이의 회로를 장착하면 된다). 잉그램은 사도를 물리치면 퇴각.

▲손에서 휴지를 발사하는 사도

▲제레의 위원장 킬 할아버지

■승리조건: 제 14 사도 제르엘의 격추
■패배조건: 제 14 사도 제르엘이 네르프 본부에 진입

등장유닛
- ●아군 출격: 에바영호기改(레이), 에바삼호기(토우지)
- ●적 유닛: 제 14 사도 제르엘
- ●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 다이탄3(반죠), 4턴 째 B지점에서 에바초호기(신지) 등장
- ●적 증원: 3턴 째 C지점에서 아스트라나건(잉그램) 등장

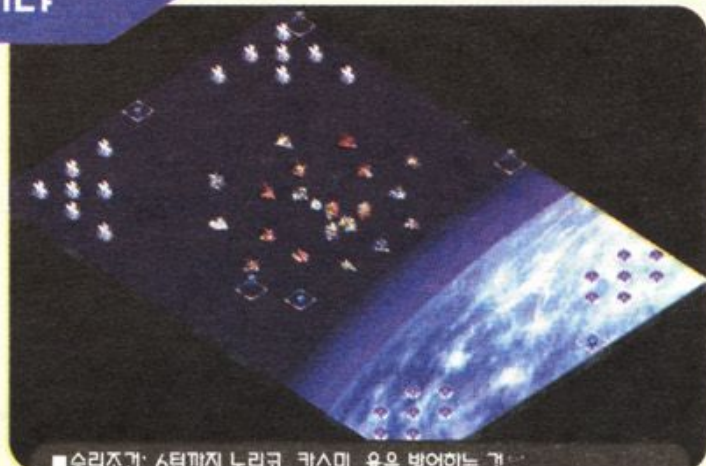
아스카는 신지에게 졌다는 생각으로 분해하지만 반죠가 그것을 위로해준다(…위로라고 할 수 있는 것인지는…).

48「누구를 위해 종은 울리나」로

48 제 48화 누구를 위해 종은 울리나

어쨌든 집결한 론드벨. 그들의 정보를 정리해 볼때 우주도 지구도 상황이 대단히 악화되어가고 있음을 느낄 수 있다. 슈우는 론드벨의 방식대로 모든 것을 하나씩 타개해 나가려 할 때, 그들에게 필요한 인물은 리리나 피스크래프트와 캬츠발 렘 타이쿤(샤아 아즈나블)이라고 한 후, 그는 남 아탈리아의 DC본부로 돌아가 버린다. 오오미야박사는 그동안 R-3의 플러스 파츠가 완성되었다고 한다. 그리고 엑세리온에서는 건버스터가 완성되었다고 하며, 토성 쪽에서 합류하여 받아가라는 소식이 날아든다.

등장유닛
- ●아군 출격: VF-1S(S)(포커), 코아파이터(웃소), 코아파이터(쥬도), 일고(볼트프리케이트), 치즈루(배틀마린), 이글파이터(시노부), 마하어태커(반죠), 볼트크루져(켄이치), 퀸스타(쥰), 배틀제트(효마), 코아파이터IIFb(코우), 진이글호(료마), 진자가호(하야토), 브레인콘돌(테츠야), 제트파일더(코우지), 코아부스터(스렛가), G디펜서(가츠)
- ●적 유닛: 메기로트×14, 보아잔원반×14

숙련도 4턴이내에 적을 전멸시키는 것

■승리조건: 6턴까지 노리코, 카스미, 융을 방어하는 것
■패배조건: 노리코, 카스미, 융의 셋 중 한명이라도 격추되는 것

공략 이번 스테이지는 전투기만 나와서 싸우게 된다. 그런 관계로 꽤나 어려울 것 같지만, 막상 적들도 의외로 약하므로 그렇게까지 힘들지는 않다. 적들은 반격보다 노리코들에게 가는 것을 우선시 하니 반격만 바라면 안되고 과감하게 공격을 팍팍 해둬야 한다. 그래도 강력한 발키리와 건담계의 코어파이터, G-디펜서 등을 잘 활용하면 쉽게 깰 수 있다.

▲풍뎅이와

▲톱니바퀴 동그랑땡이 이번의 적이다

49「진로에 광명, 퇴로에 절망」로

49 제 49화 진로에 광명, 퇴로에 절망

건버스터의 실전배치가 얼마 남지 않았다. 그에 따라 오오타도 노리코에게 특별훈련을 시킨다. 그리고 YF-21과 YF-19의 가르도와 이사무를 보게 되는데, 그들은 원래부터 안 좋은 사이이다. 만나자마자 서로 험담을 해댄다.

공략 처음엔 단순한 연습으로 시작하지만, 메기로트를 모두 물리치고 나면 가르도의 YF-21과 싸우게 되는데 역시 이 녀석을 물리치고 나면 본격적으로 멜트란디군이 등장한다. 거기서 조금만 더 기다리면 융이 등장하고, 거기서 또 조금만 더 기다리면 건버스터가 등장하니 참고 기다렸다가 건버스터까지 등장하면 반격을 시작하도록 하자. 어쨌든 목적은 적의 전멸이 아니니 성이 찰 때까지 학살을 즐기다가 맘에 들 때 북서쪽으로 향하자.

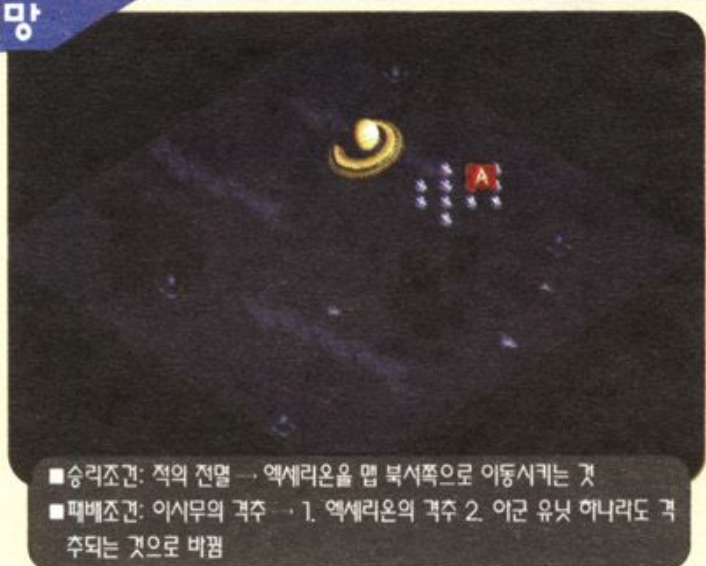
▲노력하는 사람이 아름답다

▲그들은 원수지간

▲슈퍼 이나즈마 킥!!!

유닛활용Tips

건버스터

본의 아니게 아까부터 계속 최강이라는 단어를 많이 사용했는데, 이번에 나온 건버스터도 가히 최강이라 할 수 있다. 높은 장갑과 높은 HP, 이너셜캔슬러를 바탕으로 대부분 적진 한가운데 박아두면 버스터빔 등으로 알아서 전멸을 시켜주는 강력한 기체이다. 단, EN소비가 상당히 심하므로(이너셜 캔슬러 발동시마다 5씩 EN이 소비된다) EN은 반드시 풀개조를 해두는 것이 좋다. 무기는 결전병기인 슈퍼 이나즈마 킥과 기본무기가 되는 버스터코레더, 버스터빔 정도만 개조해줘도 유용히 쓸 수 있다. 양산형인 시즈라 블랙도 비슷한 방식으로 사용하면 된다.

■승리조건: 적의 전멸 → 엑세리온을 맵 북서쪽으로 이동시키는 것
■패배조건: 이사무의 격추 → 1. 엑세리온의 격추 2. 아군 유닛 하나라도 격추되는 것으로 바뀜

등장유닛
- 아군 출격: 엑세리온(타시로), VF-19(이사무), VF-21(가르도)
- 적 유닛: 메기로트×12
- 아군 증원: 적의 증원 다음 턴에 엑세리온의 옆에서 RX-7미샤(융) 등장, 적의 두 번째 증원 후 엑세리온의 옆에서 건버스터(노리코) 등장
- 적의 증원: 가르도를 물리치고 나면 화면의 사방팔방에서 콰드란 로×17, 멜트란디군 표준전함×2, 멜트란디군 중형포함×4, 융이 등장한 다음 턴에 A지점에서 콰드란 로×4, 멜트란디군 중형포함×3 등장

■신유닛

파일럿	유닛
가르도	YF-21
이사무	YF-19
노리코	건버스터
융	시즈라 블랙

숙련도 가르도를 빨리 격추시키면 숙련도 증가
임무달성(엑세리온의 탈출)을 빨리하면 숙련도 증가

어찌되었든 무사히 워프를 성공한 엑세리온. 그러나 생각치도 못한 워프로 인하여 상태가 많이 안 좋아져서 보급을 받아야할 상황이었다. 그리고 융은 건버스터에 타는 것을 포기, 건버스터의 양산형인 시즈라 블랙에 탑승한다고 한다.

50 「배리어블 포메이션」으로

50 제 50화 배리어블 포메이션

한 편 지구의 극동지부, 과학요새 연구소가 BF단에게 습격을 받았다고 하는 소식을 듣는다. 연구소 자체는 무사하지만 양산형 그레이트 마징가의 계획서와 설계도가 도난당했다고 한다. 그리고 극동지부 근처에 윙건담 제로가 등장했다고 하는데… 윙건담 제로를 타고 온 것은 미리알드였다. 그는 생크킹덤의 보호를 위해 론드벨에게 협력을 구하러 왔다고 한다. 그리고 티탄즈에 잡혀있는 오카 장관(그는 코가류 닌자 17대 당주… 덩치에 안 어울리게)으로부터 중대한 정보를 담은 편지가 왔는데, 티탄즈의 쟈미토프가 다카르에서 열리는 연방의회에 나가서 티탄즈의 세력을 강화시킬 생각을 하고 있다는 것이다. 론드벨은 그것을 역이용, 만천하에 티탄즈의 행각을 알리려는 계획을 세운다. 그것을 위하여 크와트로, 즉 샤아 아즈나블이 필요한 것인데….

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
- 아군 출격: 라 카이람(브라이트), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨), 보춘(니), 추가로 6기 출격 가능
- 적 유닛: 드라므로×4, 바스톨×4, 비아레스×4, 레프리칸×4, 라이벡(토드), 즈워스(흑기사), 브브리(뮤지), 스프리건(숏트), 윌 윕스(드레이크)
- 아군 증원: 4턴 째 C지점에서 R-1(류세이), R-2파워드(라이), R-3파워드(아야) 등장, 5턴 째 D지점에서 YF-19(이사무), YF-21(가르도), 건버스터(노리코), 시즈라블랙(융) 등장
- 적 증원: 2턴 째 A지점에서 비아레스×3, 비아레스(가라미티), 비아레스(다), 비아레스(넷트), 비아레스(리무르), 게아가링(비숏) 등장, 3턴 째 B지점에서 아스트라나간(잉그램) 등장.

공략 2턴 째에 등장하는 비숏군은 의외로 짜증나므로 초반에 빨리 끝내는 것이 좋다. 그 중에서 리무르를 니로 설득하는 것은 잊지말자. 4턴 째 등장한 SRX팀은 이벤트를 통해서 류세이의 우라누스 시스템이 발동, 합체가 가능하게 된다. 잉그램의 아스트라나간을 물리치기 위해서는 HP계산을 잘 해야 할 것이다. 약 12000~13000의 데미지를 받으면 퇴각하는데, 어떻게 해서든 12000대의 데미지를 준 후 25000정도의 데미지를 줄 수 있어야 한다. 필자의 경우 천상천하염동폭쇄검을 맞춰서 9000 데미지를 준 후 진겟타1의 스토나 선샤인으로 28000정도의 데미지를 줘서 간신히 물리칠 수 있었다.

또, 흑기사와 토도를 물리치면 드레이크가 철수하고, 드레이크를 물리치면 잉그램을 제외한 모두가 퇴각한다. 게다가 드레이크는 30%정도 체력이 깎이면 도망치므로 흑기사나 토도 중 한명을 남긴 상태에서 드레이크를 처치하도록 하자.

▲부르르르르덜덜덜덜덜

▲이름부터 대단이 流星다운 천상천하염동폭쇄검!

■ 입수 아이템

하이브리드 아머	뮤지의 브브리를 물리치면 획득
아포지모터	토도의 라이넥을 물리치면 획득
바이오센서	흑기사의 즈워스를 물리치면 획득
사이코플레임	드레이크의 윌윕스를 물리치면 획득
프로펠런트탱크S	숏트의 스프리건을 물리치면 획득
이너설겐슬러	잉그램의 아스트라나간을 물리치면 획득
리페어 키트S	비숏의 게이가링을 물리치면 획득

SRX로 합체 성공한 것까지는 좋은데 중대한 문제가 발생했다고 한다. 제대로 합체되지 않을 상황이었는데도 불구하고 류세이가 염동력을 무리하게 이용, 억지로 합체해서 앞으로 10회밖에 합체하지 못한다고 한다(여기서 류세이가 이번의 SRX의 합체는 '3턴동안' 같은 조건이 없는 것인가? 라고 말한다. 「신 슈퍼로봇대전」을 했던 사람은 이 말의 뜻을 알 수 있을 것이다). 그리고 또 다시 동시다발적으로 일어나는 사건들을 처리하기 위해, 팀을 3개로 나누기로 한다. 일단 시라의 그랑가란쪽은 가라바와 협력하여 생크킹덤을 방어한 후, 리리나왕녀를 다카르까지 호위한다. 다음으로 브라이트의 라 카이람은 다카르에서 열리는 연방의회를 제압하여 리리나 여왕의 연설으로 지금까지의 티탄즈의 소행을 밝힌다. 최후로 에레의 고라온은 이대로 극동지부의 방어에 힘쓴다. 그리고 마지막으로 주인공은 어느 부대에 소속시킬 것인가? 선택문이 등장한다.

그랑가란대 → 51-A「유리의 왕국」으로
라카이람대 → 51-B「다카르의 날」로
고라온대 → 51-C「아수라남작, 산개하다」로

그랑가랑	쇼우, 마벨, 니, 킨, 듀오, 카토르, 트로와, 우페이, 마사키, 류네, 시부크, 세실리, 빌키트, 반죠, 수전기대
라카이람	아무로, 스렛가, 크와트로, 카미유, 화, 에마, 아포리, 로베르트, 버닝, 몬시아, 우라키, 키스, 쥬도, 루, 비챠, 몬드, 엘, 이노, 옷소, 마벳트, 크리스, 스컬소대, 아사무, 가르도, SRX팀
고라온	마징가팀, 겟타팀, 콤바트라팀, 볼테스팀, 에바팀, 다이사쿠, 긴레이, 아키라와 고프랜더팀, 톱부대(건버스터)

숙련도 드레이크의 윌 윕스를 물리치면 숙련도 +1
잉그램의 아스트라나간을 물리치면 숙련도 +3

51-A 제 51화 유리의 왕국

생크킹덤에서 리리나 피스크래프트를 만난 그랑가란 일행. 리리나는 다카르에서 연설을 할 것을 결정한다. 또한 리리나의 옆에서 전쟁이 일어나는 것을 기대하는 롬펠러재단의 대표 데르마이유 후작의 손녀인 도로시를 만나는데, 도로시는 롬펠러재단과 티탄즈는 리리나를 노리고 있다며 주의하라고 한다. 적인 롬펠러재단과 관계가 있는 도로시. 반죠는 그녀를 스파이로 의심하며 그 이외의 목적이 있을지도 모른다며 레이카와 뷰티에게 리리나의 호위를 부탁한다.

드디어 새로운 기체를 얻은 주인공의 합류. 함께 왔어야 할 마사키가 보이지 않는데, 마사키는 남 아탈리아 섬에 갔다고 한다. 슈우가 그곳에 있다는 것을 알고 간 것이다. 도대체 슈우를 쫓는 이유는?(물론 플레이어들은 알고 있겠지만…) 그리고 남 아탈리아 섬까지 제대로 갈 수 있을까?

한편 생크킹덤의 완전평화주의에 대해 이야기하는 세실리, 듀오, 카토르, 우페이. 세실리는 이것이 코스모 귀족주의에 비해서는 훨씬 인도적인 주의라고 하지만, 듀오는 어느 것이나 현실성이 없다고 한다. 이때 갑자기 등장한 리리나는 그들에게 히이로를 찾아달라고 부탁하며, 자신은 히이로에 의해 운명이 크게 바뀐 것 같다고 한다.

■ 입수 아이템

하이브리드 아머	브란의 앗시마, 벤의 아우돔라를 격추하면 각각 1개씩 입수
사이코 프레임	히이로의 건담에피온을 격추

■ 신유닛

히이로	-
노인	토러스
아란	블랙윙

■승리 조건: 기지의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛의 기지 침입, 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 윙건담제로(미리알드), 토러스(노인), 다이탄3(반죠), 이글파이터(시노부), 랜드쿠가(사라), 랜드라이거(마사토), 빅모스(료), 블랙윙(아란) 외 8기
●적 유닛: 앗시마(브란), 아우돔라(벤), 토러스 비행형태×20
●아군 증원: 4턴 째 B지점에서 사이버스터(마사키)
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 건담MK-Ⅱ×15, 5턴 째 C지점에서 건담에피온(히이로)

숙련도 이곳에서는 히이로가 등장할 때 숙련도가 오른다. 특별한 선택 없이 무조건 오르는 것이 특징.

공략 일단 수전기대는 합체를 해야하는데, 시노부가 있는 곳에 모여서 합체하면 첫 턴 째에도 사용할 수 있다. 적들은 모두 공중에 있으므로 지상용인 F91과 건담들에게는 미노프스키 크래프트를 장착하는 것이 유리하다. 또한 토러스의 최대 공격범위가 4칸이므로 이 범위 밖에서 공격하자. 토러스는 그리 강지는 않지만 숫자가 많고 이동 후에 공격하기 때문에 집중공격을 받기 쉽다. 그러므로 기다렸다가 한 번에 공격해서 숫자를 줄이도록 하자. 적의 숫자가 많으므로 윙건담제로와 발시오네R의 MAP병기를 이용해 한꺼번에 공격해도 좋다. 적으로 등장하는 히이로는 기력이 150인 상태로 등장하므로 탈력이 있다면 사용하자. 탈력은 요정인 벨이 레벨42에 얻는다. 공격범위가 3이므로 더 멀리서 공격하면 되며, 우페이의 도발을 이용하면 히이로는 다른 아군을 공격하지 않는다. 미리알드가 히이로를 공격하면 기력이 40 올라 제로시스템이 강제로 발동된다. 히이로는 저력이 있으므로 열혈을 사용해 한 번에 격추하자.

▲개조해두면 이런 때에 편하다

▲언제까지나 똑같은 것을 타고 나오는 녀석

▲결국 길을 잃어서 온 곳이 여기인가…

▲방울장수… 는 아닌데

티탄즈의 습격은 막아냈지만 결국 리리나는 쥬피트리안과 OZ에 빼앗겼다. 그들도 리리나를 조직의 심볼로 이용하려 했던 것이다. 리리나는 없지만 다카르에서의 연설은 아직 희망이 남아있다. 그것은 바로 샤아. 그쪽은 브라이트의 라 카이람쪽에 맡기기로 하고, 그랑가란은 생크킹덤을 지키기로 한다.

52-A 「왕국 붕괴」로

51-B 제 51화 다카르의 날

연방의회가 시작되기 전날의 다카르. 티탄즈의 쟈미토프는 이미 의원들의 과반수를 자신의 편으로 만들어 버렸다. 그리고 다음날의 연방의회에서 지구가 위기에 처했음을 이용해 연방정부를 자신이 장악해버리려고 하는 것이다. 티탄즈가 정권을 잡는다면 시민들은 티탄즈의 편이 되어버려 극동지부와 SDF, 론드벨의 운명도 끝이 된다.

록펠러재단의 데르마이유후작. 그는 제레와 함께 티탄즈를 지원해 주는 인물이다. 그는 파일럿 없이도 싸우는 모빌슈츠인 모빌돌 시스템을 탑재한 건담MK-Ⅱ를 개발했다고 한다. 그는 그것을 이용해 록펠러를 배반하고 쥬피트리안에 붙은 트레이즈와, 완전평화주의를 부르짖는 피스크래프트 남매의 세력을 빨리 없애버릴 것을 부탁한다. 데르마이유는 티탄즈가 방해자를 없애고 자신들이 EOT를 독점하겠다고 생각한다. 그리고 그것이 여의치 않을 때는 에어로게이터에 투항할 생각까지 하고있는 위험한 인물인 것이다.

다카르의 의사당을 점거하고 생크킹덤의 리리나 또는 캬스발=타이쿤, 즉 크와트로의 연설로 티탄즈를 고발하는 계획을 세우고 있는 라 카이람. 작전에 앞서 카미유와 쥬도, 웃소는 크와트로에게 전쟁을 끝낼 힘을 가진 그가 나서지 않는 것은 비겁하다며 샤아로서의 준비는 되었냐고 묻는다. 여기에서 샤아로서 응한다(シャアとして應じる)를 선택하면 숙련도가 오른다. 크와트로로서 응한다(クワトロとして應じる)를 선택하면 "지금의 나는 크와트로 바지나 대위다. 그 이상도 그 이하도 아니야"라고 한다. 그 말을 들은 카미유는 "입 꽉 다물어! 그런 어른 고쳐주겠어!"라고 말하며 크와트로를 때린다. 크와트로의 "이것이… 젊음인가…"(원작에 있긴 있는데…)

▲무엇이 원작과 가까운 것인가…

■승리 조건: 크와트로가 의사당 앞에 도착
■패배 조건: 크와트로의 격추, 모함의 격추

등장유닛
●**아군 출격**: 크와트로(풀아머백식改), 카미유(Z건담), 브라이트(라 카이람) 외 14기
●**적 유닛**: 제리드(가브스레이), 야잔(함부라비), 게츠(바운드독), 라이라(바이아란), 마우아(가브스레이), 카크리콘(바이아란), 로자미아(바운드독), 단겔(함부라비), 람사스(함부라비), 가디(아우도무라), 인공지능改×6(건담MK-Ⅱ×6), 강화병×3(갸프란×3), 티탄즈 병사×3(앗시마×3), 포우(사이코건담)
●**아군 증원**: 2턴 째 A지점에서 주인공, 부주인공

■**입수 아이템**

부스터	제리드와 마우아의 가브스레이를 격추하면 각각 1개씩 입수
프로페란트 탱크S	야잔의 함부라비를 격추
리페어 키트S	가디의 아우도무라를 격추

■**신유닛**

파일럿	유닛
포우	-

공략 적들은 건담 MK-Ⅱ와 사이코건담을 제외하면 모두 공중에 있고, 이름 있는 파일럿들이 많으므로(적어도 병사는 아니니까…) 지상 유닛들은 미노프스키 크래프트를 장착하거나 적어도 건물 위에서 공격하도록 하자. 이름 있는 파일럿이라고 해도 그렇게 강한 것은 아니므로 집중만 잘 사용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

이곳에서 나오는 포우는 카미유로 설득할 수 있다. 설득해도 바로 아군이 되지는 않고, 사이코건담을 격추해야 한다. 격추해도 파일럿의 탈출 포트는 무사하므로 다음 화부터 아군이 된다. 포우는 전용의 전투테마가 있으므로 전투스킵은 금물(…).

▲전투는 꼭 봐야한다! (설득력은 0에 가까운데…)

숙련도 시작 전의 선택에서 '샤아로서 응한다'를 선택하면 +1.

4턴 째에 갑자기 모두는 엄청난 프렛셔를 느끼면서 방울소리가 들린다. 그리고 하늘에서 엄청난 빔 공격이 시작되고, 트레이즈가 나타난다. 그는 생크킹덤의 리리나가 자신들에게 있다며 샤아에게 오늘 연기(演技)를 하는 것은 샤아뿐이 아니라, 자신도 그 연기를 하고 있다고 한다. 그리고 그와 같이 나타난 레코아는 론드벨을 배신한 자신을 조금이라도 이해한다면 거짓의 가면을 벗으라고 말한다. 리리나가 없는 이상 샤아가 나설 수밖에 없다며 모두들 크와트로에게 연설을 하라고 한다. 모두의 설득으로 크와트로는 의회에 나가겠다는 마음을 굳히고…. 이후에는 크와트로를 의사당 앞으로 이동시키면 클리어하며, 그것을 저지하기 위해 가만히 있던 적들이 공격을 시작한다. 그들이 공격해봤자 어렵지 않은 것은 마찬가지이다. 하지만 적들은 모두 크와트로를 노리므로, 그가 집중공격을 당해도 살아남을 수 있도록 미리 백식에 미노프스키 크래프트를 장착해두는 것이 좋다.

▲이곳에 크와트로를 이동시키면 된다.

크와트로… 아니, 샤아의 연설이 시작된다. 그는 자신은 지온=다이쿤의 유지를 계승한 자로서 지구권의 지배를 노리는 네오지온을 단죄(斷罪)한다고 하며, 그와 동시에 연방정부를 자신의 것으로 만드려던 티탄즈를 고발한다. 그들 둘은 힘에 의해 지구권을 지배하려고 했다며, 지금의 지구권은 자기 마음대로 행동하는 인간들을 용서할 수 있는 상황이 아니라고 한다. 그리고 지구권의 사람들끼리 싸울 틈이 없고, SDF는 지구탈출을 위해 만들어진 것이라는 사실도 알린다. 그만큼 이성인들의 힘이 강력하다고 강조하는 것이다. 그리고 이성인들에 맞서 싸우기 위해 자신이 생각해야 할 일을 생각해달라고 한다. 연설을 들은 하만과 기렌은 각각의 생각을 하고…

당초의 예정과는 약간 차이가 있지만 어쨌든 작전은 성공했다. 라 카이람은 우주로 나가 마크로스와 합류, 티탄즈가 무너진 지금 활동을 개시할 네오지온의 움직임에 대비하기로 한다.

52-B「바이브레이션」으로

51-C 제 51화 아슈라남작, 산개하다

Dr. 헬은 슬슬 최종결전을 생각하고 있는 듯하다. 그리고 지금까지 실패만 해온 아슈라남작은 작전에서 제외시키고, 브로켄백작만 작전을 실행하게 한다. 이에 자신의 입장이 난처해진다고 생각한 아슈라남작은 자신의 마지막 출격이라 생각하고 필사의 각오로 몰래 기계수를 빼돌려서 출격한다.

공략 지금까지 상대도 되지않으면서 지긋지긋하게 덤벼온 아슈라남작의 최후의 싸움이다. 적의 첫 증원군은 진겟타3의 대설산떨구기로 간단히 제압할 수 있다. 3턴에 등장하는 기계수 군단은 강하다기보다는 머리수로 밀어붙이는 인해전술 스타일이라서 재빨리 물리치지 않으면 계속 밀고 들어오므로 주의. 5턴 째에 등장하는 피그드론은 기지에서 가까운 곳에서 등장하므로 미리 주의해둘 필요가 있다.

▲이것으로 대설산떨구기 3형제가 완성!

▲시즈라 블랙판 자코비니 流星어택

▲긴레이를 주인공으로 한 OVA도 많이 나와있다

■승리조건: 1. 극동지부기지의 방어 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 적유닛이 극동지부로 진입 2. 모험의 격추 3. 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 고라온(에레), 마징가Z(코우지), 10기 추가 출격 가능
- ●적 유닛: 제노사이더F9×5, 부드(아슈라)
- ●아군 증원: 5턴 째 D지점에서 주인공, 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 타입-2(긴레이) 등장
- ●적의 증원: 2턴 째 A지점에서 그룻삼X2×4, 드래고노사우루스 등장, 3턴 째 B지점에서 가라다K7×2, 다브라스M2×2, 아부도라U6×2, 제노바M9×3, 토로스D7×2 등장, 4턴 째 C지점에서 그시오스βⅢ×2, 오베리우스, 알소스, 즈갈 등장, 5턴 째 E지점에서 피그드론 등장

■입수 아이템

초합금Z	아슈라남작의 부드를 물리치면 획득

아슈라남작의 싸움을 끝까지 지켜본 고곤대공은 Dr. 헬에게 그것을 사실대로 보고하며 그 말을 들은 Dr. 헬은 아슈라남작의 죽음을 헛되이 하지않기 위해 다음 작전은 반드시 성공시키겠다고 한다. 그리고 부주인공을 본 코우지는 그녀가 무사히 돌아왔다는 것에 상당히 놀라고… 잠시 후 코우지는 마징가Z의 성능 강화를 위하여 광자력연구소에 한 번 더 가보기로 한다.

52-C「마신황제」로

52-A 제 52화 왕국 붕괴

다카르에서는 사아의 연설이 있었다. 그에 의해 티탄즈는 입장을 잃었고, 롬펠러재단은 그들과 관계를 끊는다고 한다. 제레는 그들은 아직 사용할 방법이 있다며 조직을 재편성하라고 하는데….

쥬피토리스에서 시로코와 만난 리리나. 시로코는 전쟁을 일으키면 결과적으로 지구인들이 전멸하게 된다고 한다. 하지만 그것이 목적이 아니라 인류를 보다 좋은 방향으로 이끄는 엔젤하이로를 사용하는 것이라고 하며, 자신이 아니면 시대가 변하지 않는다고 한다. 그리고 쥬피트리안은 지구인류를 위해 에어로게이터를 이용하고 있다며, 전쟁 후의 세계는 리리나가 통치해야 한다고 한다. 쥬피트리안, 나아가 지구권의 새로운 여왕이 되는 것이라고 한다. 사람들을 지배하는 것이 완전평화주의가 아니라고 하는 리리나. 시로코는 엔젤하이로가 있으면 누구도 반론하는 사람이 없을 것이라는데, 엔젤하이로란 과연 무엇일까?

한편 카토르는 피난민들 사이에서 우연히 트로와와 마주치게 된다. 하지만 트로와는 기억이 없고… 트로와를 자신의 동생이라고 하는 캐서린은 트로와에게 괴로운 과거를 떠올리게 하지 말라고 한다. 카토르는 자신 때문에 그렇게 되었다며 사과하고 물러선다(45화에서 트로와가 무사해도 결과는 마찬가지…).

쥬피트리안의 대규모 부대가 지구로 강하한다. 목표는 생크킹덤. 지구상의 전력을 모으고 있는 론드벨을 우주에 있는 SDF와 네오지온보다 위험시 여기는 것일까. 아직 움직일 수 있는 상태가 아닌 히이로는 싸움을 계속 하는 것이 자신의 저항이라고 한다. 그리고 출격하려 하지만 듀오는 그런 히이로를 때려눕히며 "네가 죽는다면 리리나를 돌려받을 수 없잖아"라고 말한다.

공략 적의 숫자는 많지만 전부 그랑가란을 노리고 접근해온다. 중간에 있는 다른 아군에게는 공격하지 않으므로 어느 정도 접근해도 큰 위험이 없다. 이곳에서의 적들도 모두 공중에 있기 때문에 미노프스키 크래프트를 장착해두자. 이때쯤에 몇몇 캐릭터에게 혼이 생기므로, 이를 적절히 이용해 HP가 높은 아드라스테어를 공격하면 빨리 클리어할 수 있다.

숙련도 3턴 째가 되면 주인공은 이상한 예감이 들어 하야토에게 기지에서 탈출하라고 하는데, 여기에서 기지를 버리고 탈출하면(基地を放棄し、脱出する 선택) 숙련도가 1 오르며, 그랑가란을 동쪽(오른쪽 아래)끝으로 이동하면 클리어된다. 또한 4턴 째 트로와가 원군으로 등장하는데, 너무 먼 곳에 나오기 때문에 여기서는 있으나 없으나 마찬가지. 기지를 버리는 선택을 했을 때 4턴 이내에 적 전멸로 클리어하면 +2, 5턴 째에 클리어하면 +1. 숙련도를 올리려면 단공검과 오라베기 등의 강한 접근전용 공격으로 게도라후들을 한 번에 격추하는 것이 좋다.

■승리 조건: 기지의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛의 기지 침입, 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 그랑가란(시라), 건담 데스사이즈헬(듀오), 건담 샌드록改(카토르), 알트론건담(우페이), 토러스(노인) 외 12기
●적 유닛: 아드라스테어(크로노클), 리카르(피피니덴), 게도라후×3(이크, 렌다, 고즈), 콘티오×5, 게도라후×6, 게도라후×4, 리카르×2

■입수 아이템

리페어 키트	고즈, 이크, 렌다의 게도라후를 격추하면 각각 1개씩 입수
부스터	피피니덴의 리카르를 격추
아포지모터	크로노클의 아드라스테어를 격추

■신유닛

-	윙건담제로
트로와	건담 헤비암즈 커스텀

윙건담 제로는 히이로가 탑승하게 되며 미리알드는 그랑가란을 빠져나간다.

카라바의 멤버와 피난민들은 무사하지만 결국 쥬피트리안의 공격에 의해 기지는 파괴되었다. 기지가 파괴되어 조직의 행동이 제한되어 버렸다며 자신의 판단이 틀렸다고 생각하는 하야토. 그는 생크킹덤과 리리나를 잃어 그들의 뜻을 여러 사람에게 전달하는 것이 불가능하다고 한다. 이때 다카르에 있는 라 카이람에서 연방의회를 제압하고 크와트로가 연설에서 티탄즈가 지금까지 했던 일을 폭로하는 것에 성공했다고 한다. 이제 지구상에는 바이스톤웰의 세력만이 남은 것이다.

한편 미리알드가 행방불명되었다고 한다. 그것도 에피온과 함께. 그리고 아란과 노인은 그랑가란과 함께 행동하기로 한다. 또한 기억이 돌아온 트로와는 전장에 돌아가겠다고 하며, 캐서린과 이별하며 전쟁이 끝나면 다시 돌아올 것을 약속한다(여기서 캐서린의 대사는 원작의 대사로 역시 시기는 맞지 않는다…).

53-A 「크로스 파이트」로

52-B 제 52화 바이브레이션

기렌에게 뉴타입부대를 받은 그레미. 그는 실패작이었던 플의 클론으로 전투능력이 더 높고 호전적인 플투를 강화한다.

마크로스의 앞에 나타난 네오지온군. 글로벌은 아직 정전(停戦)교섭의 희망을 버리지 않고 그들과의 교섭을 시도한다. 그리고 그 교섭이 실패해도 라 카이람이 도착할 때까지의 시간벌기는 될 것이라고 한다.

등장유닛 ●아군 출격: ZZ건담(쥬도), 플(큐베레이MK-Ⅱ), ν건담(아무로), 브라이트(라 카이람), 마크로스(글로벌) 외 14기
●적 유닛: 퀸 만사(그레미), 드벤울프(라칸), 야크트 도가×2(퀘스, 귀네이), 큐베레이MK-Ⅱ(플투), 레우루라(나나이), 기라 도가(레즌), 자크Ⅲ(오우규스트), 바우(아리아스), 엔드라×2, 드라이센×4, 기라 도가×4, 큐베레이MK-Ⅱ×4
●적 증원: 3턴 째 A지점에서 잔지발(마 크베), 릭돔Ⅱ×3(가이아, 올테가, 맷슈), 무사이改×2, R 쟈쟈×4

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 마크로스 또는 라 카이람의 격추, 아군의 전멸

공략 역시 이름 있는 파일럿들이 많은 곳이다. 적들의 공격범위가 넓은 것에 주의하며 하나 하나씩 확실하게 깨트려나가자. 크와트로는 퀘스, 플과 쥬도는 플투를 설득할 수 있다. 퀘스는 바로 아군이 되어주며, 플투는 일단 퇴각하는데, 이곳에서 설득한다면 나중에 아군이 된다. 주의할 것은 그레미의 퀸 만사로, 그레미 자체의 능력치도 높은 편이고 장갑과 HP도 높다. 거기에 I필드까지 있기 때문에 고전하게 될 가능성이 있는 적이다(가능성일 뿐이다…). 퀸 만사의 판넬은 7칸밖에 안되므로, 8칸인 사자비와 뉴건담의 판넬로 거리를 맞춰 공격하자. 적의 수가 많으므로 V2건담이나 ZZ건담의 MAP병기를 이용하는 것도 좋은 방법.

▲범위가 넓은 핀판넬을 잘 이용하자

■입수 아이템

프로펠런트 탱크S	레즌의 기라 도가를 격추
사이코 프레임	그레미의 퀸 만사, 규네이의 야크트 도가를 격추하면 각각 1개씩 입수
하이브리드 아머	라칸의 드벤울프를 격추
고성능 레이더	마 크베의 진지발을 격추

■신유닛

파일럿	유닛
퀘스	야크트 도가

네오지온과의 교섭은 실패. 마크로스를 자신들의 것으로 하려는 그들과의 싸움은 피할 수 없는 것이다. 마크로스는 솔로몬을 돌파해 기렌이 있는 네오지온의 본거지인 아 바오아 쿠로 나아가기로 한다.
마크로스에 귀환한 스컬소대. 이때 민메이의 노래가 흘러나오고… 히카루는 아직 젠트라디에 잡혀있는 민메이를 떠올린다.
플투에 의해 두통이 생긴(?) 플. 쥬도에게 자신은 리나의 대역은 될 수 없다고 한다. 그리고 루 등은 플투를 구해내는 것은 어렵다며 쓸데없는 정을 두면 안 된다고 말한다. 하지만 쥬도는 그런 식으로 하면 희생자가 늘어날 뿐이라며 플투를 꼭 구해내겠다고 다짐한다.

53-B 「솔로몬 공략전」으로

52-C 제 52화 마신황제

광자력연구소에 도달한 코우지. 그는 마징가Z의 파워업을 부탁하지만 그것이 쉽게 되지 않는 듯하다. 이런저런 마징가Z의 파워업에 대하여 이야기를 나누고 있노라니 제7격납고에서 무엇인가가 움직인다. 그곳엔 마징가Z의 프로토타입이 존재하는데, 그것은 10년전쯤 폭주사고 이후로 한번도 움직인 적이 없다고 하는 것이다. 그리고 모리모리박사와 유미교수는 새로운 파일더를 완성시켰다. 그 새로운 파일더에 대한 설명을 하는 순간 광자력연구소를 향해 양산형 그레이트 마징가가 날아든다!

공략 양산형 그레이트 마징가가 9기나 있어도 코우지의 레벨이 어지간히 낮지 않은 한 터보스매쉬펀치만으로 간단히 싹쓸이할 수 있다. 3턴 째 적의 증원과 함께 선택문이 뜬다. 5턴째엔 마징카이저의 반응에 이끌린 진겟타가 등장하니 사이좋게 대량학살을 하도록 하자. 그래도 부족한지 7턴 째엔 확인사살 겸 고라온대마저 등장한다. 불쌍한 Dr. 헬…

▲魔神皇帝 드디어 움직이다!

▲…대체 무슨 생각으로 이런 얼굴의 기계수를

■승리조건: 적의 전멸 ■패배조건: 코우지의 격추

등장유닛
- ●아군 출격: 마징카이저(코우지)
- ●적 유닛: 양산형 그레이트 마징가×9, 그루(브로켄백작), 미케로스(고곤)
- ●아군 증원: 5턴 째 B지점에서 진겟타(료마) 등장, 7턴 째 C지점에서 고라온(에레) 등장. 14기 추가 출격 가능
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 토로스D7×2, 사키×2, 젠II×2, 제노비M9×2, 즈×2, 다이×2, 제트파이어P1, 하리뷴V6, 그루(헬) 등장

■입수 아이템

하이브리드 아머	고곤대공의 미케로스를 물리치면 획득
리페어 키트S	브로켄백작의 그루를 물리치면 획득
초합금뉴Z	Dr.헬의 그루를 물리치면 획득

■신유닛

코우지	마징카이저 또는 강화형 마징가Z

숙련도 어쨌든 공격할 뿐이다!
뭔가 시간을 벌어봐야겠다!
'뭔가 시간을 벌어봐야겠다!' 를 선택시 숙련도 증가

마징카이저에 탄다.
마징가Z에 탄다.
'마징카이저에 탄다' 를 선택시 마징카이저 사용가능
'마징가Z에 탄다' 를 선택시 강화형 마징가Z를 사용가능

일단 마징카이저의 제어는 잘 되었지만 진겟타와 같은 미지의 힘이 숨겨져 있을 가능성이 높다. 게다가 마징카이저의 경우 과거 한 번 폭주경험이 있으므로 계속 사용하는 것도 위험할지도 모른다. 모든 것은 마징가Z의 파일럿인 코우지에게 선택하도록 하는 유미교수.

유닛활용Tips

마징카이저

HP회복(小), 마징파워, 엄청난 장갑, 적은 EN소비, 높은 화력… 최강이라는 말을 다시 사용하지 않아도 무조건 최강 중 하나다. 장갑과 화력을 중점으로 운동성도 약간 개조해주면 정말 유용히 사용할 수 있다. 애석한 점은 강화형 마징가Z가 마징카이저보다 훨씬 실용적이라는 것인데… 견물생심이라고 BGM도 멋지기 때문에 대부분이 마징카이저를 사용하게 된다.

강화형 마징가 Z

브레스트 파이어 사정거리 3에 움직인 후 사용 가능, 대차륜 로켓 펀치 사정거리 5칸, 이동 후 사용 가능… 마징카이저보다 멋지진 않아도 실용적으로는 훨씬 뛰어난 기체이다. 마징카이저가 맘에 안 든다면 이쪽으로…

53-C「지구를 건 한판승부」로

53-A 제 53화 크로스 파이트

DC본부에 있는 슈우. 어떤 자가 게이트를 통해 라 기아스에 간섭을 하고 있다고 한다. 그 간섭이 매우 교묘해 라 기아스의 연금학 협회에서도 눈치채지 못했다고 하는데, 슈우는 그것을 라 기아스의 기술과는 전혀 관계가 없는 것이며 그랑존으로도 할 수 있는 일이라고 하는데, 그것은 에어로게이터가 한 일이다. 그리고 그들 중에서 라 기아스를 아는 자는 단 둘. 하나는 잉그램 프리스켄, 다른 하나는 슈우가 알고 있지만 말하지 않는다. 그리고 그는 지금 바이스론웰 군과 결판을 내려고 한다.

그랑가란에 연방군 수송기로부터 SOS신호가 들어온다. 비숏의 군에게 공격당하고 있는 듯한데, 그 수송기에서 암호로 기묘한 요청이 있다고 한다. 그 요청은 히이로, 듀오, 카토르, 우페이가 건담 없이 수송기에 와달라는 것. 이상하게도 트로와만이 빠져있는데, 카토르는 트로와의 기체가 전과는 매우 다르다는 것을 생각한다. 이 SOS신호는 닥터J에게서 보내져 온 것으로, 윙건담과 윙건담제로를 만들고 히이로에게 지시를 내리던 그가 어째서 지구에 있는지는 알 수 없지만, 히이로는 쇼우의 빌바인으로 자신들을 데려다 달라고 한다.

등장유닛 미데아가 파괴되면 모든 것이 끝이다. 빌바인은 최대한 빨리 미데아의 옆으로 이동하자. 메가부스터를 2개 장착하고 변형한 후에 이동하면 2턴 째에 도착 가능. 도착하면 닥터J는 각 건담들의 커스텀 기체를 주며 이것들은 모두 10년 이상 전에 개발했던 것으로 지금의 기체에 맞게 개조한 것이라고 한다.

▲그가 어디에서 말하는지 잘 보아두자

▲1년 전쟁보다 전이면 RX-78보다 전인가…

그 후에는 차례로 적들을 없애나가기만 하면 되는데, 미데아 근처의 적들은 히이로들과 쇼우로 공격하고 나머지들은 그랑가란과 주인공 등으로 공격하면 된다. 3턴 째에 원군이 등장하므로 너무 깊게 들어가지 말자. 히이로들의 건담은 강화파츠 등을 그대로 장착하고 나오므로 처음에 나오지 않는다고 강화파츠를 해제하는 일은 없도록. 적들은 회피가 뛰어나고 사이즈가 작은 오라배틀러이기 때문에 집중이나 필중을 사용하는 것이 좋다.

수송기에 있던 건담들은 이골 장관대리가 보낸 것으로 명령서는 OZ가 사용하고 있던 계통이라고 한다. 트레이즈가 보낸 것인가….

한편 시라는 비숏의 게어 가링을 쫓아가면 드레이크의 윌 윕스를 발견할 수 있을 것이라며 고라온에 연락을 하고 게어 가링을 쫓는다.

반죠와 주인공을 만나고 싶어하는 사람이 있다는데, 바로 전 연방군 극동지부 PTX팀의 멤버로 현재 마오 인더스트리의 사장인 린 마오이다. 그녀는 휴케바인MK-Ⅲ의 아머드 모듈을 갖고 왔다고 한다. 그리고 그것에는 두가지 종류가 있는데, 하나는 AM건너라고 불리는 것으로 기동성과 원거리전투를 중시한 것이고, 다른 하나는 AM복서로 화력과 근접전투를 중시한 것이다. 또한 트로니움 엔진의 출력문제로 두 개의 파츠를 동시에 사용하는 것은 불가능하다고 하므로 사용할 때에는 주의하자.

■승리 조건: 쇼우를 닥터J가 타고 있는 미데아에 인접, 적의 전멸
■패배 조건: 닥터J가 타고있는 미데아의 격추, 쇼우의 격추, 모함의 격추

등장유닛

- ●아군 출격: 그랑가란(시라), 빌바인(쇼우), 단바인(마벨) 외 8기
- ●적 유닛: 비아레스×3(가라미티, 니엣트, 다), 비아레스×5, 레프라칸×5, 도라무로×8
- ●아군 증원: 쇼우가 미데아에 인접하면 미데아의 근처에 윙건담제로 커스텀(히이로), 건담 데스사이즈헬 커스텀(듀오), 건담 샌드록 커스텀(카토르), 알트론건담 커스텀(우페이)
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 게어 가링(비숏), 비아레스×8, 라이넥×8

■입수 아이템

프로펠란트 탱크S	비숏의 게어 가링을 격추

■신유닛

파일럿	유닛
-	윙건담제로 커스텀
-	건담 데스사이즈헬 커스텀
-	건담 샌드록 커스텀
-	알트론건담 커스텀
-	AM건너파츠(리얼계 전용)
-	AM복서파츠(리얼계 전용)

유닛활용Tips

휴케바인 건너

휴케바인 복서

리얼계 주인공의 기체. 둘 모두 엄청난 파워를 자랑하는 기체들이다. 주무기인 팡 슬랫셔가 EN소비 5로 줄어든 것이 장점. 건너의 경우에는 엄청난 이동력을 중심으로, 이동 후 팡 슬랫셔를 사용하거나 풀임팩트 캐논으로 공격하는 것이 주로 사용되는 전법. 복서는 다른 슈퍼로봇들과 동일하며, 역시 팡 슬랫셔가 주무기. G소드 다이버도 매우 강력한 무기이지만, 이동력의 차이가 너무 크기 때문에 전체적인 평가는 복서가 약간 떨어지는 편. 건너 전용의 무기와 복서 전용의 무기는 개조를 따로해야 하므로, 마음에 드는 것 한 가지만을 계속 쓰자. 팡 슬랫셔와 풀임팩트 캐논(건너), G소드 다이버(복서)를 주로 개조하고, 그와 함께 EN도 개조해두자.

제로를 제외한 나머지들은 그렇게 강한 것은 아니지만, 쓰면 좋아진다는 로봇대전α에서는 취향에 따라서 쓸 만한 기체들이다. 제로는 엄청난 이동력과 운동성, 공격범위, MAP병기 등이 특징으로, 제로시스템에 의해 더욱 강해진다. 그 외에는 데스사이즈가 좋은데, 이는 듀오의 회피능력이 5인중 최고이고, 분신과 I필드에 의해 가장 맞지 않는 기체가 되기 때문이다. 공격범위는 3칸이지만 지상에서의 공중공격, 이동 후 공격 등이 모두 되므로 결코 나쁘다고 할 수는 없다. 이 점은 샌드록과 알트론도 마찬가지로, 샌드록은 강화파츠를 3개 장착 가능하다는 장점이 있고 알트론은 공격범위가 4칸이라는 것이 장점. 마지막으로 헤비암즈는 트로와에게 집중이 없다는 점 때문에, 반격으로 사용하기 힘들고 모든 무기에 탄수제한이 있다는 점이 단점. 하지만 다른 기체들의 약점인 원거리 공격은 확실하다. 이들을 한꺼번에 설명하는 이유는 바로 신뢰보정. 5인 모두 신뢰보정이 적용되어 제로의 트윈 버스터 라이플의 최대 데미지가 30000이 넘을 수도 있다. 혼을 사용한다면 90000. 모든 적을 일격에 보낼 수 있는 것이다. 물론 제로와 데스사이즈를 제외하면 그렇게 좋은 것이 아니므로 모두 사용하기에는 무리가 따른다. 개조를 할 때에는 제로는 EN을, 데스사이즈는 운동성을, 나머지는 장갑과 운동성 중에서 한가지를 택하도록 하자. 제로는 운동성이 버텨준다고 해도 나머지는 회피가 힘들기 때문이다. 물론 각각의 주력 무기도 개조해야 한다.

54-A 「이방인들의 귀환」으로

53-B 제 53화 솔로몬 공략전

1년전쟁 때의 솔로몬 전투. 그때 마크로스에 의해 전쟁이 종결되었다. 이번의 솔로몬 전투는 그때의 재현이 되는 것이다. 솔로몬을 확실히 탈환하기 위해 주력부대와 미끼부대로 나누어 공격하는 작전이 제안된다. 하지만 1년전쟁 때에도 같은 작전을 실행했기 때문에 적들은 이미 파악하고 있을지도 모른다. 그래서 두 가지의 작전이 나오는데, 한 가지는 엄청난 위력을 가진 마크로스의 주포를 노리고 적들이 공격해 올 것을 대비해 마크로스를 미끼로 이용하며, 라 카이람이 솔로몬을 습격하는 것, 한 가지는 마크로스로 직접 돌격을 하는 것이다.

숙련도 위와 같은 두 가지의 작전 중 하나를 선택해야 한다. 마크로스로 강행돌파를 하면(マクロス強行突破作戦を採用する) 숙련도가 1 오르지만, 적의 공격이 마크로스에 집중되어 격렬한 전투가 될 수밖에 없다. 반면 마크로스와의 양동작전으로 공략하면(マクロス陽動作戦を採用する) 슈라크대를 사용할 수 있으며, 조금 더 쉬워진다. 어느 것이든 목표는 같으므로 숙련도가 중요하다면 강행돌파를, 슈라크대를 사용하고 싶다면 양동작전을 선택하자.

▲끈질기게 써먹을 차크람 슈터

■입수 아이템

리페어 키트S	콘스콘의 잔지발, 랄의 드벤울프를 격추하면 각각 1개씩 입수
리페어 키트	맷슈, 오르데카, 가이아의 드라이센을 격추하면 각각 1개씩 입수
I필드 발생장치	도즐의 빅잠을 격추

■신유닛

파일럿	유닛
-	AM건너파츠(리얼계 전용)
-	AM복서파츠(리얼계 전용)
-	V2건담 버스터파츠
-	ν건담 HWS

숙련도 이곳에서는 콘스콘의 잔지발과 그의 부대인 릭돔Ⅱ 12기가 등장한다. 이것 역시 원작에 있는 것으로, 원작에서 아무로가 3분만에 모두 격추했던 그것을 재현해 놓은 것. 역시 3턴안에 모두 격추하면 숙련도가 1 오른다. 또한 강행돌파시에 마크로스가 솔로몬에 도착하면 숙련도에 +1.

▲릭돔II따위이니까 3분만에 전멸하지

(양동작전 선택시)
■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 라 카이람, 아가마, 린호스Jr. 중 누군가의 격추

(강행돌파 선택시)
■승리 조건: 12턴 이내에 마크로스가 솔로몬에 도착, 적의 전멸
■패배 조건: 12턴 이내에 마크로스가 솔로몬에 도착하지 못할 경우, 마크로스의 격추

등장유닛 (양동작전 선택시)

- **아군 출격:** 라 카이람(브라이트), 아가마(헨켄), 린호스Jr(고메스), 건블래스터×6(쥰코, 마헤리아, 코니, 유카, 프라니, 밀리엘라) 외 9기
- **적 유닛:** 그와진(도즐), 드라이센×3(가이아, 올테가, 맷슈), 발 바로(토쿠완), 무사이改×3, 발 바로×2, 겔구구×5, 자크改×5, 잔지발(콘스콘), 릭돔Ⅱ×12
- **적 증원:** 5턴 째 A지점에서 자크Ⅲ×5, 햄머 햄머×5, 즈사×5, 도즐의 그와진을 격추하면 그 자리에서 빅잠을 타고 등장하며, 동시에 강화병의 α·아지르 4기 등장.

(강행돌파 선택시)

- **아군 출격:** 마크로스(글로벌) 외 16기
- **적 유닛:** 그와진(도즐), 드벤울프(랄), 잔지발(하몬), 드라이센×3(가이아, 올테가, 맷슈), 자크Ⅲ×3 (클램프, 아코스, 코즌), 잔지발×2, 무사이改×2, 드라이센×4, 발 바로×3, 잔지발(콘스콘), 릭돔Ⅱ×12
- **적 증원:** 5턴 째 A지점에서 햄머 햄머×5, B지점에서 자크Ⅲ×5, 드라이센×5, 도즐의 그와진을 격추하면 그 자리에서 빅잠을 타고 등장하며, 동시에 강화병의 α·아지르 4기 등장.

공략 위와 같은 두 가지의 작전 중 하나를 선택해야 한다. 마크로스로 강행돌파를 하면(マクロス強行突破作戦を採用する) 숙련도가 1 오르지만, 적의 공격이 마크로스에 집중되어 격렬한 전투가 될 수밖에 없다. 반면 마크로스와의 양동작전으로 공략하면(マクロス陽動作戦を採用する) 슈라크대를 사용할 수 있으며, 조금 더 쉬워진다. 어느 것이든 목표는 같으므로 숙련도가 중요하다면 강행돌파를, 슈라크대를 사용하고 싶다면 양동작전을 선택하자. a지금까지 중 최고의 난이도를 자랑하는 맵이다(그래도 크게 다를 것은 없지만…). 양동작전을 선택할 경우 슈라크대의 엄청난 정신커맨드를 이용하는 것이 가능하므로 크게 어려울 것은 없지만, 강행돌파를 선택했을 때에는 적의 집중공격을 받게 되어, 개조를 하지 않는 플레이에서는 상당히 고전할 것이다(어디까지나 개조를 하지 않는 플레이이다…). 정신커맨드를 최대한 활용해야 하며, 특히 집중이 가장 유용하게 쓰일 것이다(어디에서나 마찬가지…). 또한 적이 많으므로 MAP병기를 이용하는 것도 좋다. 마크로스는 핀 포인트 배리어를 이용해 방어를 하며 전진을 계속하고, 다른 유닛들은 마크로스의 길을 만들어주며 나아가면 된다. 핀 포인트 배리어는 그렇게 강하지 않으므로 수리가 가능한 화이트아크, 메타스 등을 적절히 이용해야 한다.
도즐의 그와진을 격추하면 도즐은 빅잠을 타고 나오면서 동시에 모든 적들이 퇴각한다. 하지만 도즐 하나만으로도 다른 모든 적들보다 강할 정도. 도즐에게는 저력이 있으므로 한 번에 높은 데미지를 주어 격추하는 것이 좋다. 또한 도즐은 HP가 절반이하로 내려가면 HP를 전부 회복하며, 동시에 철벽을 사용한다. 이때 빅잠에게 스렛거가 공격을 하면 일격에 격추할 수 있으므로 이를 이용하자(원작에 같은 장면이 있는 것으로, '빅잠 특공'이라는 것은 다른 게임에서도 많이 등장한 바가 있다). 스렛거는 죽지 않고 수리비만이 들어갈 뿐이다….

도즐은 목숨을 걸고 솔로몬을 지켰지만 결국 그는 사망(이라고 추정)했다. 하지만 그의 형인 기렌은 그의 죽음을 단순히 시간 벌기로밖에 생각하지 않는다. 그리고 기렌은 그레미에게 뉴타입 부대를 이끌고 아 바오아 쿠를 지킬 것을 명한다.
솔로몬을 탈환한 론드벨. 솔로몬은 에우고와 리가 밀리티아의 거점으로 이용하기로 한다. 그리고 그들은 새로운 보급물자를 전달해 준다. 보급물자에는 V2건담의 버스터 파츠, 뉴건담의 강화 파츠, 그리고 휴케바인MK-3의 강화 파츠가 있다(리얼계의 경우). 그리고 주인공은 마오 인더스트리의 사장인 린=마오와 만나게 된다.
한편, 미네바는 아버지인 도즐의 죽음을 느끼게 된다. 하만에게 거짓말이라고 말해달라고 하지만… 그런다고 사실이 바뀌는 것은 아니다. 그런 미네바를 보며 리나는 자신을 치료해준 것은 고맙지만, 전쟁을 빨리 끝내는 것이 급선무라고 말한다. 그런 리나에게 하만은 액시즈가 전투에 참가하지 않아도 결과는 마찬가지라고 하는데…. 이때 마슈마에서의 긴급보고에 의하면 직경 20킬로미터의 거대 전함이 나타났다고 한다. 그것은 무엇일까….

54-B「여자들의 전장」으로

53-C 제 53화 지구를 건 한판 승부

라이딘은 무트로 폴리스에서 신의 계시 비슷한 것(사실은 파워 업)을 받고 있는 중이었다.
아키라는 고대 라무의 힘, 갓 보이스라는 새로운 무기를 얻는다.

공략 4턴이 되면 아군의 증원과 함께 하이넬이 도즐에게 공격을 받는다. 재빨리 렛츠컴바인 + 브이투게더 + 오픈겟 체인지 겟타를 해서 전투를 유리하게 이끌어 나가도록 하자. 무엇이 볼테스이고 무엇이 컴바트라인지 무척 헷갈릴텐데, 볼트(ボルト)란 말이 앞에 붙으면 볼테스, 배틀(バトル)이란 말이 앞에 붙으면 컴바트라이다. 합체 전엔 종이비행기들로는 어떻게 버틸 수가 없으니 꾸준한 회피와 리셋이 필요할 것이다. 전투가 끝나면 하이넬을 그냥 보내줄 것인가, 하이넬과 싸울 것인가의 선택문이 뜬다.

하이넬을 도망가게 봐준다.
하이넬과 싸운다.
'하이넬을 도망가게 봐준다'를 선택시 +1
'하이넬과 싸운다'를 선택시 숙련도 -10

▲이렇게되면 리셋버튼을 누르고 싶어진다

▲소박한 농부아저씨의 얼굴

■입수 아이템

대빔코팅	즈루의 스컬크를 물리치면 획득
사이코 프레임	가루다의 빅가루다를 물리치면 획득

■신유닛

-	AM건너파츠(리얼계 전용)
-	AM복서파츠(리얼계 전용)

■승리 조건: 아군 유닛이 모두 살아남는 것
■패배 조건: 아군 유닛이 하나라도 격추되는 것

등장유닛 ●아군 출격: 카이저파일더(코우지), 브루거(진구지), 브레인 콘돌(테츠야), 퀸스타(쥰), 볼트팬저, 볼트프리게이트, 배틀크래쉬, 배틀제트, 진베어호, 볼트크루저, 진이글호
●적의 유닛: 보아잔원반×14, 보아잔원반(하이넬), 스컬크(도 즈루)
●아군 증원: 4턴이 되면 A지점에서 진자가호, 배틀탱크, 배틀마린, 볼트랜더, 배틀크래프트 등장, 5턴 째 귀면암 옆에서 라이딘, 브루거(마리), 등장 5기 추가 출격 가능
●적 증원: 아군증원과 동시에 B지점에서 강력 나마즌고×3, 사이몬, 다이몬, 바이잔가×6, 도쿠가가×2 등장, 4턴 C지점에서 빅가루다(가루다) 등장

숙련도 즈루의 스컬크를 물리치면 숙련도 증가

지구에서 고라온이 활약하고 있는 동안, 우주에 나간 브라이트군은 네오 지온의 우주요새 솔로몬을 함락시키는 것을 성공시켰지만, 네오 지온은 솔라레이를 소유하고 있다는 사실이 밝혀진다. 게다가 쥬피트리안의 것으로 추정되는 직경 약 20Km의 초거대 요새가 있다는 정보가 날아든다. 론드벨, 마크로스, 엑셀리온은 콘페이섬(솔로몬이 바뀐 이름)에서 합류하기로 한다.

54-C「추억을 미래로」로

54-A

제 54화 이방인들의 귀환

드레이크는 비숏이 자신에게로 오는 것을 그랑가란을 유도해 자신과 싸우게 하려는 것으로 생각하며, 그것을 이용해 게어 가링과 그랑가란을 싸우게 해 양쪽이 지쳐있을 때 한꺼번에 깨트리겠다고 한다. 또한 드레이크는 흑기사에게 잉그램을 감시하라고 한다. 한편, 숏트에게서 오라배틀러의 데이터를 받은 잉그램은 숏트를 위해 오라로드를 열겠다고 한다. 잉그램이 오라로드를 여는 방법은 슈우가 개발한 카바라 시스템과 블랙홀 엔진을 사용한 디멘션 시스트의 둘 중 어느것도 아니다. 아스트라나간에는 오라로드를 여는 힘을 가진 장치가 있다는데 그것을 유제스는 크로스게이트 패러다임 시스템이라고 부른다는데 잉그램은 그것을 사용하면 그 남자도 나타날 것이라고 한다. 그 남자란 누구일까….

주인공은 이전에 극동지부에서 잉그램이 바이스톤웰의 세력과 접촉한 일이 있다며(주인공은 없었던 것 같은데…) 그와 싸우게 될지도 모른다고 하고, 잉그램이 뭔가 다른 일을 계획하고 있는 것 같다고 말한다.

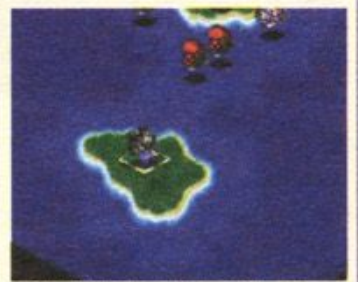
공략 3턴 째에 슈우가 나타난다. 그는 쥬피트리안과 에어로게이터가 엔젤하이로를 완성했고 그들은 그것으로 사람들의 정신을 지배하려고 한다며, 드레이크군과 그랑가란 부대의 싸움을 중지하라고 한다. 드레이크는 사적인 원한은 갚아야 한다며 자신에게 항복하라고 하는데, 여기에서 항복 요구를 받아들이면(ドレイクの申し出に應じる) 슈우가 잉그램의 협력을 받아 그들을 강제로 바이스톤웰로 보내버린다. 요구를 듣지 않으면(ドレイクの申し出に應じない) 역시 강제로 보내겠다며 아래쪽의 섬으로 이동하는데, 슈우가 도착하면 클리어된다. 돈이 중요하다고 생각되면 슈우가 도착하기 전에 최대한 많은 적들을 없애자.

결국 오라머신들의 싸움은 이렇게 허무하게 끝났다. 하지만 우주에는 에어로게이터의 엔젤하이로와 네오지온의 콜로니 레이저가 있다. 이제 그랑가란은 그들을 저지하기 위해 라 카이람, 마크로스와 합류하기로 한다.

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 그랑가란(시라), 빌바인(쇼우), 발시오네R(류네), 사이버스터(마사키) 외 13기
- ●적 유닛: 게어 가링(비숏), 비아레스×8, 도라무로×9
- ●적 증원: 2턴 째 A지점에서 윌 윕스(드레이크), 스프리건(숏트), 브브리(뮤지), 즈와스(흑기사), 라이넥(토드), 즈와스×5, 라이넥×5, 레프라칸×6, 아스트라나간(잉그램)

■신 파일럿&유닛
모든 조건을 만족하면 토드와 라이넥을 얻을 수 있다. 토드가 아군이 되려면 드레이크의 요구에 응하지 않아야 하므로 결국 숙련도 최대를 노린다면 얻을 수 없다.

숙련도 드레이크의 항복 권고에 응하면 +3, 응하지 않고 슈우가 섬에 도착해 클리어하면 +1, 슈우가 섬에 도착하기 전에 적이 전멸하면 -10이다. 적을 전멸시키기 위해서는 슈우가 도착할 지점에 아군 유닛을 배치해 슈우가 도착하지 않게 하면, 비켜주지 않는 이상 클리어되지 않는다. 돈은 필요하고 숙련도를 떨어트리고 싶지 않다면 적을 하나만 남긴 후에 비켜주면 된다.

▲이곳에 배치하면 시간을 벌 수 있다

55-A 「여왕 리리나」로

54-B

제 54화 여자들의 전장

직경 20킬로미터의 전함. 그것은 목성권에서 단 한번 봤던 그것일지도 모른다. 하지만 일단은 아 바오아 쿠를 공격하는 것이 먼저이기 때문에 그것은 잠시 접어두기로 한다.

그것은 엔젤하이로. 쥬피트리안의 비밀무기인 것이다. 시로코는 에어로게이터의 레비가 자신과 행동하게 되는 것을 무시하며, 다음 목표를 네오지온의 솔라레이로 결정한다.

공략 이곳에서 가장 주의할 상대는 파라의 잔넥. 공격력이 강할 뿐만 아니라 명중, 회피도 뛰어나다. 그리고 1필드에 엄청난 HP. 집중만으로는 회피가 매우 힘들기 때문에, 번뜩임을 사용하자. 집중을 사용해도 명중률 100%가 나오지 않는 상대이다. 가장 먼저 없애놓는다면 그 다음은 매우 쉬우므로 집중을 사용하고 아무렇게나 던져 놓자(?). 이곳에서 가츠로 사라를 설득할 수 있는데, 그런다고 해도 아군이 되지는 않는다. 또한 원군으로 등장하는 레비는 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴각하는데, 그 전에 류세이, 주인공, 부주인공과 전투를 하자. 나중에 레비를 아군으로 만들고 싶다면 이곳에서 꼭 전투를 해야한다.

▲쥬뎃카의 최종무기 '최종지옥 쥬뎃카' …

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 전함 1척(마크로스 또는 라 카이람), R-1(류세이), 웃소(탑승기), 코우(탑승기), 주인공, 부주인공 외 12기
- ●적 유닛: 파라스 아테네(레코아), 멧사라(사라), 가베라 테트라(시마), 잔지발×1, 겔구구 M×9, 조로앗트×6
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 잔넥(파라), 도고라×2(루페, 브로호), 토러스×8, 4턴 째 B지점에서 쥬뎃카(레비), 게도라후(카테지나), 하바쿠쿠×4, 콘티오×4

숙련도 마크로스의 근처에 쥬피트리안으로 추정되는 적들이 나타난다. 그러나 마크로스를 유인하는 듯이 이동하는데, 쥬피트리안의 부대를 쫓을 것인가, 아 바오아 쿠로 향할 것인가를 결정한다. 쥬피트리안을 쫓으면(ジュピトリアン部隊を追撃する) 숙련도가 1 오르지만 적들이 더 많아져서 난이도가 약간 오른다. 아 바오아 쿠로 향하면(ア・バオア・クーへ向かう) 숙련도는 오르지 않지만 난이도가 쉬워진다.
또한 어느 것이든 등장하는 레비의 쥬뎃카를 격추하는 것으로 1 오른다. HP가 절반 이하로 줄어든다면 퇴각하는데, 격추하기 위해서는 용호왕 또는 휴케바인건너, 복서밖에 없다. 이때쯤이면 혼이 생기므로 한 번에 격추하자. 물론 그 전에 류세이와의 전투는 필수이다.
마지막으로 클리어 후 부주인공의 '왜 자신을 친절하게 대하는가' 에 대한 답변. 소중한 친구이니까(大切な仲間だから)를 선택하면 숙련도 +1. 이 선택은 나중에 이름을 아군으로 만드는 것에 관련된 선택.

■ 입수 아이템

리페어 키트S	시미의 가베라 테트라를 격추
사이코 프레임	파라의 잔넬을 격추
아포지모터	카테지나의 게도라후를 격추
메가 부스터	레비의 쥬뎃카를 격추

전투 중에 OZ의 트레이즈로부터의 암호로, 사이드5에 솔라레이가 있다고 한다. 솔라레이는 엄청난 위력을 가진 콜로니 레이저. 과연 그는 론드벨을 도와주는 것일까… 어쨌든 그것을 발동시켜서는 안되므로, 마크로스는 그것을 저지하기 위해 데라즈 프리트가 방어를 하고 있는 솔라레이에 가게 된다. 포커는 자신에게 작전을 맡겨달라고 하며 그 작전을 위해서는 크와트로가 필요하다고 하는데….

25-B 「사킨, 악마의 싸움」으로

54-C 제 54화 추억을 미래로

고라온은 앞으로 12시간 후 우주로 쏘아 올려질 예정이다. 그에 따라 그 12시간동안 자유시간을 달라고 하는 노리코, 에레는 의외로 순순히 자유시간을 내어준다. 자유시간이 내려지자 고라온의 여성대원은 바다에 놀러간다. 여성들이 바다로 놀러간다는 소식을 들은 열혈남아(…)들도 그녀들을 따라가려 하지만, 치즈루와 메구미의 방해로 인하여 어쩔수없이 고라온에서 대기하게된다. 한편 따로 부주인공과 바다에 놀러온 주인공. 어째서 자신을 구해주고 그렇게 생각해주냐고 묻는 부주인공에게 대답할 것을 생각하는 주인공.

- 소중한 동료니까.
- 그대로 둘 수는 없으니까.
- 선택에 따라 엔딩에서 주인공과 부주인공의 결말이 틀려진다.

공략 모두들 잘 놀고 있는데 방해하는 놈은 어디라도 있는 법. 그런 놈은 절대 잘 될 수 없다는 것을 몸으로 느끼게 해주도록 하자. 드래고노사우르스는 언제나와 같이 진겟타3의 대설산떨구기를 먹여주면 간단히 물리칠 수 있고, 나머지는 진겟타와 건버스터만으로도 충분히 물리칠 수 있다. 문제는 모두 전멸시키고 나면 나오는 기르기르간은 체내에 중성자폭탄을 담고 있기 때문에 3턴 내에 물리치지 않으면 게임오버가 되어버린다. 기르기르간은 한 번 물리쳐도 메카기르기르간으로 부활하므로 주의. 동시에 주인공의 사이코드라이버의 힘이 발휘, 모두의 HP와 EN, SP, 기력 등이 상승함과 동시에 주인공에게는 혼 집중 행운 가속이 걸린다. 이 때 원없이 마구 때려주도록 하자.

▲갓고건 마구 쏘기. 정말 마구 쏜다

▲원작에서도 대단히 괴수인 놈이다

■승리조건: 적의 전멸 → 기르기르간을 3턴이내에 물리치는 것으로 바뀜
■패배조건: 아군의 전멸 → 1. 기르기르간을 3턴이내에 물리치지 못하는 것 2. 모함의 격추 3. 아군의 전멸로 바뀜

등장유닛
- ●아군 출격: 버스터머신1호기(노리코), 버스터머신2호기(카스미), 진겟타(료마), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), 라이딘(아키라), 자이언트로보(다이사쿠)
- ●적 유닛: 양산형 그레이트 마징가×4, 즈갈, 알소스, 드래고노사우르스, 오베리우스, 자라가, 단테(단테) 미케로스(고곤)
- ●아군 증원: 고곤을 물리치면 A지점에서 고라온(에레), 주인공 등장, 8기 추가 출격가능
- ●적 증원: 고곤을 물리치면 B지점에서 기르기르간 등장

■ 입수 아이템

초합금Z	고곤대공의 미케로스를 물리치면 획득
초합금뉴Z	메카기르기르간을 물리치면 획득

무리한 힘을 쓴 주인공은 실신하지만, 다행히도 생명에 지장은 없다는 것이다. 한 편 노리코는 오래간만에 만난 친구 키미코의 추억을 미래로 가지고 가라는 말을 듣고 추억을 되새기게 된다.

55-C 「아버지의 가슴 안에서 울어라!」로

55-A 제 55화 여왕 리리나

쥬피트리안의 정견방송에서 리리나가 쥬피트리안의 대표가 되었다고 한다. 그것은 세계의 평화를 위한 선택이었다고 하며, 지구권은 하나로 통일되어야 한다. 그리고 쥬피트리안에 의한 세계국가 설립을 선언한다. 또한 미리알드는 쥬피트리안에 따르지 않으면 지구를 숙청하겠다고 선언한다. 리리나는 마음속으로 히이로에게 그런 말을 하는 자신을 죽여달라고 한다.
부주인공은 주인공에게 왜 자신에게 상냥하게 대하느냐고 물어온다. 여기에서 '중요한 친구이니까(大切な仲間だから)'와 '놓아둘 수는 없으니까(放っておくわけにはいかないから)' 중 선택을 하게 되는데, 선택에 따라 엔딩에서 주인공과 부주인공의 결말이 틀려진다.

■ 입수 아이템

고성능 조준기	벽가루디를 격추
대 빔코팅	오레아나를 격추
리페어 키트S	가디의 알렉산드리아를 격추
부스터	야잔의 함부라비를 격추

■신유닛

파일럿	유닛
타시로	엑세리온

이 시점에서 숙련도가 50이상이라면 마사키가 쇼우에게 필살기의 특훈을 요청한다. 이때부터 사이버스터에게 「디스커터 난무의 태도」라는 무기가 추가되며, 아카식 버스터가 EN소비 80으로 늘어나는 대신 사정거리가 3칸으로 늘어난다. 또한 코스모노바의 탄수가 2로 늘어나고, 특수능력으로 분신을 얻는다. 난무의 태도는 격투계 무기로, 기력 130이상에서 사용할 수 있는데, 탄수나 EN의 제한이 없다는 것이 장점. 사용의 제한에 비해 공격력도 높은 편이다. 접근전의 강력한 무기에 분신. 이것으로 사이버스터의 오라배틀러화가 이루어지는 것이다!(……)

■승리 조건: 엑세리온의 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 엑세리온 또는 그랑가란의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 엑세리온(타시로), 그랑가란(시라) 외 16기
- ●적 유닛: 오레아나(오레아나), 빅가루다(가루다), 그레이돈×1, 强力나마준고×3, 사이몬×3, 다이몬×3, 가루므스×3, 보아잔 원반×4
- ●적 증원: 3턴 째 A지점에서 알렉산드리아(가디), 함부라비×3(야잔, 단겔, 람사스), 바운드독×4, 가브스레이×4, 건담MK-Ⅱ×10

이제 다른 루트로 갔으면 무조건 얻게 되는 유닛과 파일럿을 사용할 수 있다. 특정한 조건을 만족해야하는 것(토드, 뉴건담HWS 등)들은 얻을 수 없으며, 마징가는 무조건 마징카이저로 얻는다.

공략 적들은 모두 엑세리온으로 접근한다. 엑세리온은 초기 HP가 10000밖에 안되므로 몇 번 공격받으면 격추된다. 따라서 격려를 사용해 기력을 올려 이너셜 캔슬러를 발동시키거나 신뢰, 근성등으로 HP를 회복하자. 그런 후에는 필중을 사용해 반격을 하면서 여유롭게 상대할 수 있다. 빅가루다와 오레아나는 HP가 높고 공격범위가 넓어 주의해야할 상대이다. 초기의 적들은 가루다와 오레아나 외엔 특별한 것이 없으므로, 그랑가란측을 둘로 나누어 하나는 원군을 상대하고 하나는 엑세리온을 구하러 가자. 아무리 엑세리온에게 이너셜캔슬러가 있다고 해도, 공격력이 그리 높지는 않기 때문에 어느새 EN이 바닥나는 경우가 있기 때문이다. 엑세리온 근처에 있는 적들은 윙제로 커스텀의 MAP병기로 한 번에 격추하는 것도 좋다. 이 경우엔 히이로의 각성을 잘 이용할 것. 원군으로 등장하는 티탄즈들은 크게 문제될 것은 없지만, 바운드독은 빔라이플의 범위가 7칸이며 이동 후 사용할 수 있으므로, 그들이 나올 위치에 너무 가까우면 집중공격을 받기 쉽다.

▲각성을 이용하면 쉽게 없앨 수 있다

56 「지온의 환상」으로

55-B 제 55화 휘몰아치는 폭풍

포커가 제안한 솔라레이 공략전은 3단계의 작전. 첫 번째의 부대는 적의 방어선을 무너트리고, 두 번째의 부대로 적의 다음 방어선을 교란시켜 세 번째의 부대가 솔라레이가 잠입한다는 매우 간단한 작전이다. 그리고 먼저 크와트로가 데라즈 프리트에게 무장해제를 권고하기로 한다. 그들이 그것에 따라줄 리는 만무하지만 그것에 의한 시간을 버는 것도 계산해 놓는 것으로, 어떻게 되든 속공으로 솔라레이를 점령해야 하는 것이다.
이 전투에서 적을 지휘하는 자는 바로 가토. 코우는 그와 결판을 내겠다고 다짐하지만 니나는 가토와 싸우는 것을 그만 두라고 말하는데…. 결국 두 사람은 엇갈리는 것인가….

공략 크와트로는 데라즈 프리트에게 무장해제를 요구한다. 하지만 그들은 7년간 지온 부활만을 꿈꿔온 자들. 그 요구에 응할 리가 없다. 그리고 가토는 카리우스에게 솔라레이를 발사하라고 한다. 이제 10분이면 솔라레이의 거대한 레이저가 발사되는 것이다.
적들의 숫자는 지금까지 중 최고. 따라서 격추수를 올리고 싶은 유닛을 출격시키자. 이쪽 루트는 주로 높은 회피율을 가진 유닛들이 많기 때문에, 집중만 사용해도 거의 무적이다. 또한 지형효과를 받을 수 있는 지역이 넓으므로 집중을 사용한 후 반격으로 적을 없애자. 물론 MAP병기를 사용하는 것도 좋다.
이번 맵에서의 가장 큰 난관은 바로 가토. 그는 파라와 마찬가지로 능력치가 높고, 기체의 높은 장갑과 HP, I필드가 있기 때문에 아무렇게나 덤벼들다가는 수없이 파괴되는 아군을 볼 수 있을 것이다. 하지만 노이에 질은 베어내기를 할 수 없는 기체라는 것을 이용, 판넬을 사용해 먼 거리에서 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 가토에게는 저력이 있으므로 가능한 한 강한 무기로 한 번에 격추하자.

■승리 조건: 10턴 이내에 아군 유닛이 솔라레이에 도착
■패배 조건: 10턴 이내에 솔라레이에 도착하지 못한 경우, 모함의 격추, 아군의 전멸

■입수 아이템

대 빔코팅	가토의 노이에 질을 격추

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 코우(탑승기), 크와트로(탑승기) 외 6기
●적 유닛: 노이에 질(가토), 발 바로(케리), 발 바로×4, 잔지발×2, 무사이改×3, 자크Ⅲ×4, 드라이센×4, 켄푸화×5, 자크改×10, 겔구구J×8
●아군 증원: 3턴 째와 5턴 째 각각 마크로스의 옆에서 4기 선택

솔라레이의 발사 시스템은 자폭하도록 되어있었다. 기렌은 처음부터 데라즈 프리트를 버릴 작정이었던 것일까? 다행히도 그것에 의해 네오지온의 비밀병기는 없어진 것 같지만….
쥬피트리안의 정견방송. 그것을 본 크와트로는 그들에게 있어서 병력을 이용해 지구권을 제압하는 것이 훨씬 쉬운 일이라며 이것은 거대한 고리모양의 요새를 발동시키기 위한 작전이라고 생각한다. 한편, 헨켄의 통신. 그는 아 바오아 쿠에서 콜로니 레이저같은 것이 운반되고 있다는데… 그렇다면 아까 자폭했던 것은 무엇이지? 이대로는 불리하다고 생각하는 론드벨은 일단 콘페이섬에 돌아가기로 한다.

56「지온의 환상」으로

55-C 제 55화 아버지의 품에서 울어라!

켄타로를 태운 스컬그는 헬모스와 합류하기 위해 목성권으로 가고 있는 중이었다. 그리고 론드벨에서는 노리코가 료마에게 토마호크 쓰는 방법을 가르쳐 달라고 한다.

공략 슈퍼로봇의 기본은 기술자체보다 기술을 쓸 때에 외치는 혼의 떨림이라는 것을 명실공히 보여주는 이벤트로 시작된다. 어쨌든 료마에겐 버스터토마호크 부메랑을, 벤케이에게는 버스터홈런을 배워서 건버스터는 더더욱 파워업을 한다. 적들은 모두 모여있기 때문에 조금씩 가다가는 연합공격을 당해서 격추당하는 경우가 있으니 아예 우루루 몰려가서 왕창 저승행으로 보내고 다시 오는 적들을 물리치도록 하자. 하이넬의 근처에 접근하게 되면 하이넬이 저번의 빚이라면서 켄타로를 풀어준다.

▲질풍과도 같은 겟타토마호크. 멋지다!

▲용호난무

켄이치 형제는 드디어 아버지를 만났다는 사실에 어쩔 줄 모를 정도로 기뻐하게 된다. 그리고 켄타로는 자신은 원래 보아잔의 사람이며, 과거에 보아잔의 체제가 싫어서 지구로 탈주했다는 것이다. 그리고 또 하나 충격적인 사실은 켄타로가 보아잔에 있을 때 아이를 하나 두었는데 그 아이가 바로 프린스 하이넬이라고 하는 것이다. 잠시 후, 리리나가 쥬피트리안을 두둔하며 전원 무장해제를 요구하는 내용의 연설을 하고 있는 것이 보인다. 어쨌든 빨리 모두와 합류해야 할 것 같다.

■승리조건: 1. 켄타로의 구출 2. 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 진게타(료마), 건버스터(노리코), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), 고라온(에레), 추가로 12기 출격가능
●적유닛: 보아잔원반×9, 도쿠가가×7, 바이잔가×8, 강수나마즌코×6, 스컬그, 스컬그(하이넬), 스컬그(잔갈)

■입수 아이템

아포지모터	잔갈의 스컬그를 물리치면 획득

숙련도 켄이치가 하이넬의 스컬그에게 접근하면 숙련도 증가

56「지온의 환상」으로

56 제 56화 지온의 환상

십걸집은 지금까지 공명의 명령에 따라오기는 했지만, 뭔가 톱니바퀴가 하나 삐걱거리게 돌아가는 것이 맘에 들지 않아서 투덜대고 있었다. 뒤이어 공명이 모든 것은 빅파이어의 의지라는 한마디로 일축해버린다. 한 편 콘페이섬에서는 모두가 재회하여 정보를 나누게 된다. 그리고 켄타로의 말에 따르면 에어로게이터라고 부르는 이성인의 정식명칭은 제 바르마리제국이라고 한다. 더불어 그들은 은하계 페르세우스방면의 바르마성계를 중심으로 하는 초거대 문명을 가지고 있다고 한다. 그리고 그들은 최종작전으로 엔젤하이로를 개시하려 하고 있다고 한다. 이 엔젤하이로랑 인간의 정신을 한곳에 모아서 만든 병기라고 하는데, 그것은 초거대한 사이코뮤장치이며, 엔젤하이로 내부에는 3만명의 사이킥커의 염동파를 증강하여 그것을 지구권에 사출하여 강제적으로 전인류의 의지를 한곳에 모으려고 하는 것이다. 이런 말도 안되는 행위로 전인류의 의지를 한곳에 모아두려고 하는 위험한 병기는 당장에 파괴해야만 하는 것이다. 아무튼 론드벨의 이번 목적지는 우주요새 아 바오아 쿠. 그리고 두곳에서 콜로니를 동시에 제압, 콜로니 레이저포를 사용불가능으로 만드는 것이다.

■승리조건: 1. 4턴이내에 아군유닛이 콜로니 레이저포에 도착하는 것 2. 적의 전멸 → 1번 조건이 사라짐.
■패배조건: 1. 마크로스 또는 그랑가란의 격추 2. 아군의 전멸

공략 미션 시작 전에 하로가 하는 말을 잘 들으면, 4턴이 되기전에 콜로니 레이저를 가지 못하더라도 리셋하지 말라고 한다. 숙련도를 위해서라면 4턴이내에 콜로니레이저까지 가야 하지만 갈 수는 있더라도 콜로니레이저에 자리잡고 있는 적을 처치하기란 무척 힘들다. 게다가 건담루트로 왔다면 쥬도로 플루를 설득해야 하는데, 4턴이내에 그 느린 ZZ가 방어선을 뚫고 설득하기는 힘들다(설득한 후 파괴까지 해야 하므로). 이때는 알트론건담 커스텀의 우페이를 꺼내서 플루에게 도발을 사용하면 플루가 우페이를 향해서 오므로 ZZ건담으로 설득 한 후 다른 빠른 유닛이 충분히 4턴 안에 콜로니레이저를 점령할 수 있다.
되도록 전력은 균등하게 나누는 것이 좋으며, 콜로니 레이저쪽에 이동력이 높고 파괴력이 좋은 유닛을 배치하는 것이 좋다(조건에 맞는 두 유닛을 추천하자면 윙건담제로 커스텀과 진겟타). 3턴 째에 등장하는 헬박사 일당은 양산형을 잔뜩 끌고 오지만 그다지 의미 없는 등장이 되어버린다. 기렌의 도로스를 물리치거나 다음 턴이 되면 키시리아가 나와서 정전 협정을 요구한다.

▲십걸집 아저씨군단

▲버스터 홈런! 쳤습니다 건버스터!

- 정전협정을 받아들인다.
- 정전협정을 받아들이지 않는다.
- '정전협정을 받아들인다' 를 선택시 숙련도 +5, 스테이지 클리어
- '정전협정을 받아들이지 않는다' 를 선택시 계속 키시리아군과 싸우게 된다.

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 마크로스측 6기 출격 가능, 그랑가란(시라), 그랑가란측 6기 출격 가능.
●적 유닛: 큐베레이MK-II×3, 게마르크×2, 엔드라×4, 바우×4, 드벤울프×4, 알파아질(사리아), 퀸만사(그레미), 사이코건담MK-II(플루)
●적 증원: 3턴 째 B지점에서 양산형 그레이트 마징가×3, 양산형 겟타드래곤×3, 제트파이어P1, 하리븐V6, 그루(브로켄), 그루(헬) 등장. 콜로니레이저에 갔을 때 피그드론이 콜로니 레이저에서 등장, 동시에 B지점에서 햄머햄머×3, 기라드가×3, 잔지발×2, 알파아질×2, 자크III×3, 기라드가(레즌), 도로스(기렌) 등장. 그 다음 턴 같은 자리에서 R자쟈×3, 드라이센×3, 게마르크×2, 잔지발(마 크베), 그와진(키시리아) 등장

■ 입수 아이템

하이브리드 아머	라칸의 드벤울프를 물리치면 획득
사이코 프레임	그레미의 퀸만사를 물리치면 획득
프로펠란트탱크	규네이의 야크트드가를 물리치면 획득
초합금뉴Z	Dr.헬의 그루를 물리치면 획득
초합금Z	브로켄백작의 그루를 물리치면 획득
메가부스터	기렌의 도로스를 물리치면 획득

숙련도 기렌을 물리치고, 키시리아의 정전협정에 응하면 숙련도 상승

엑세리온의 타시로함장은 30분 후, 엔젤하이로 요격포인트를 향해 이동을 개시한다고 한다. 한편 시로코도 엔젤하이로로 향한다. 엔젤하이로에서는 리리나와 유제스가 있으며, 엔젤하이로의 기동에 대하여 이야기하고 있다. 그리고 유제스는 론드벨의 뉴타입이라던가 사이코드라이버의 힘을 가진 자가 있다고 할지라도, 엔젤하이로 안의 3만명의 사이킥커를 이기는 것을 불가능하다고 한다. 그러며 이제 그들(론드벨)과 지구인류가 도망칠 장소 따윈 없다고 하는데….

57「천사의 고리 위에서」로

57 제 57화 천사의 고리 위에서

쥬피트리안은 엔젤하이로의 시동테스트를 하고 있었다. 먼저 가있던 리가 밀리티어의 정보에 의하면, 사이드3의 2억인의 인구는 엔젤하이로의 영향인지, 잠들거나 세포가 퇴화하여 거의 전멸상태에 이르렀다는 것이다. 이것의 영향이 지구에 미치기라도 하는 날엔 정말로 인류 전멸상태까지 갈 수도 있는 것이다. 그리고 슈우 또한 엔젤하이로를 부수기 위하여 그랑존을 이용하여 엑세리온까지 왔다. 그에게는 작전이 있다고 하는데 눈에는 눈, 귀에는 귀로… 그리고 사이킥 웨이브에는 사이킥 웨이브로 대응한다는 것이다. 즉, 이쪽에서 사이킥 웨이브를 방출하여 엔젤하이로의 사이킥 웨이브를 중화시키는 것이다. 그리고 론드벨엔 그 3만명의 사이킥커를 이길 힘을 가지고 있는 자가 존재한다고 하는데 그것은 주인공과 류세이라고 하는 것이다. 그리고 거기에 덧붙여 아키라와 아야, 부주인공도 돕게 한다고 한다. 아무래도 염동력을 쓰는 자는 다 해당되는 모양인 듯. 그리고 슈우는 주인공과 류세이에게 작전을 받아들일 것인가에 대하여 묻는데…

- 작전을 받아들인다.
- 작전을 받아들이지 않는다.
- '작전을 받아들인다' 를 선택시 숙련도 +2
- '작전을 받아들이지 않는다' 를 선택시 숙련도 +1
- 작전을 받아들이나 마느냐에 따라 초기배치 유닛이 변화한다.

■승리조건: 류세이들의 한계가 되기 전에 아군 유닛이 엔젤하이로 중심부에 도달하는 것
■패배조건: 1. 류세이, 웃소, 히이로 중 한명이라도 격추당하는 것 2. 모함의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 주인공, 그랑존(슈우), SRX(류세이), 라이딘(아키라), 고라온(에레), 윙건담제로커스텀(히이로), V2어설트건담(웃소), YF-21(가르도), YF-19(이사무), 그외 추가 6기 출격 가능
●적 유닛: 토라스(MD) 비행형태×4, 메르쿠리우스×3, 멧사라(사라), 한브라비(야잔), 한브라비(단렐), 한브라비(라무사스), 가베라 테트라(시마), 파라스 아테네(레코아), 고트라탄(카테지나), 돗고라(브롯호), 돗고라(루페), 돗고라(고드월드), 잔네크(파라), 아드라스테어(크로노클), 아드라스테어(타시로), 아드라스테어(이크), 도고스 기어(가디), 쥬피트리스(시로코)
●적 증원: 1턴 A지점에서 아드라스테어×4, 아드라스테어(피피니덴) 등장, 적의 유닛이 일정한 수 이하로 줄면 엔젤하이로우에서 게도라프×8, 게도라프(고즈) 등장.

공략 사이킥 웨이브를 계속 보내야하기 때문에 그랑존, SRX, 용호왕, 라이딘, 고라온(이건 예외)은 움직일 수 없다. 2턴 적의 턴에는 슈우가 사라진다. 3턴 째부터는 드디어 움직이지 못하던 아군이 모두 움직일 수 있으므로 재빨리 전투에 투입시키자. 자동차 바퀴가 달린 전함인 아드라스테어는 화력도 강하고 장갑도 HP도 상당하므로 주의해서 치도록 하자. 엔젤하이로에게 있는 녀석들은 사정거리가 상당히 기므로 괜히 어정쩡하게 다가갔다가 계속 맞는 일이 없도록 하자. 시로코는 데미지를 조금이라도 받으면(약 20%) 도망가버리므로 제일 강한 무기로 혼을 걸고…(필자는 열혈+스토나선샤인으로 처치하였다).

▲벨은 이 게임에 어울리지 않도록 귀엽다 ▲가야할 곳은 여기!

액시즈로	아무로, 크와트로, 스렛가, 엠마, 카미유, 화, 아폴리, 로베르트, 케랴, 가츠, 버닝, 몬시아, 우라키, 카스, 쥬도, 루, 엘, 비챠, 몬드, 이노, 크리스, 시북, 세실리, 빌키트, 수잔기대, 반죠, 고프랜더팀, SRX팀, 톱부대, 마사키, 류네
엔젤하이로로	스컬소대, 이사무, 가르도, 마징가팀, 겟타팀, 에바팀, 콤바트라팀, 볼테스팀, 다이사쿠, 긴레이, 쇼우와 마벨, 바이스톤웰의 사람들, 웃소, 마벳트, 왕건담팀

■입수 아이템

아포지모터	카테지나의 고트라탄을 물리치면 획득
고성능조준기	파라의 잔네크를 물리치면 획득
프로페란트탱크S	이크의 아드라스테어를 물리치면 획득
I필드발생장치	타시로의 아드라스테어를 물리치면 획득
아포지모터	크로노클의 아드라스테어를 물리치면 획득
미노프스키드라이브	시로코의 쥬피트리스를 물리치면 획득

숙련도 웃소 또는 히이로로 엔젤하이로에 도달하면 숙련도 증가

엔젤하이로 내부에 들어간 웃소와 히이로는 리리나와 샤크티는 찾지 못하고 트레이즈와 조우하게 된다. 트레이즈는 아직 그들이 결전을 지을때가 아니라고 하며 다시 그들을 보낸다. 그리고 엔젤하이로는 지구를 향해 가고 있는 듯하다. 그리고 액시즈군에게 네오지온의 잔존함대가 집결하고 있다고 하는 것이다. 엑세리온의 타시로함장은 론드벨과 합류하여 엔젤하이로의 움직임을 따라잡는 부대와 액시즈를 치는 부대로 나누자고 한다. 일단 마크로스와 고라온, 그랑가란은 엔젤하이로를 쫓아가서 지구에 낙하하는 것을 정지시킨다. 그리고 엑세리온과 라 카이람은 액시즈로 향해서 하만 칸과 네오지온 잔존부대를 공격한다.
엑세리온과 라 카이람을 쫓아갈 멤버는 다. 그리고 아직 소속되지 않은 주인공과 부주인공의 갈 곳을 정하라고 한다.

액시즈로 향한다. → 58-A「신의 나라로의 유혹」으로

엔젤하이로를 쫓아간다. → 58-B「승자와 패배에게 축복을」로

58-A 제 58화 신의 나라에의 유혹

에어로게이터의 모함 헬모즈. 라오데키아는 시로코에게서 엔젤하이로를 이용한 작전에 대해 보고를 받는다. 시로코는 유제스가 어디에 있었느냐는 질문에 전투에 참가하지 않고 단독으로 지구에 갔다고 하며, 엔젤하이로는 유제스의 계획대로 되어가고 있다는 라오데키아의 말에 시로코는 헬모즈로 지구를 제압하지 않는 것에 대해 이상하게 생각한다. 라오데키아는 시로코에게 유제스와 합류하라며 레비와 비렛타, 샤피로를 원군으로 보내겠다고 한다. 시로코와의 통신을 끝낸 후 라오데키아는 비렛타에게 자신에게 반기를 든 잉그램을 말살하라고 하는데….

레비는 자신의 과거를 떠올린다. 유제스가 자신에게 레비 토라라는 이름을 붙여준 것. 유제스는 그것은 레비의 모성의 옛 언어로 레비는「제사(祭司: 제사를 담당하는 신관)」, 토라는「율법」을 의미한다고 한다. 그리고 그것은 바르마에서도 같은 의미를 갖고있다는데… 레비의 모성이 어디이건 간에 바르마가 아닌 것이 확실한데, 왜 바르마의 언어와 그곳의 언어가 같은 것일까? 또한 유제스는 레비에게 쥬뎃카를 준다. 즈필드 크리스탈이라 불리는 자율자각형 금속세포로 구성된 기동병기. 레비는 그 쥬뎃카에게 선택되었다고 하는데, 쥬뎃카에는 특수한 힘이 필요하다며 지금까지 그 힘이 없던 자들이 쥬뎃카에게 희생되었다고 한다. 유제스는 레비를 쥬뎃카에 태우기 위해 콜드슬립 상태에서 레비를 구했다고 하는데… 레비는 그런 기억을 떠올리며 쥬뎃카에게 희생된 사람들 때문에 자신이 고통받고 있다고 깨닫지만, 라오데키아와 유제스, 바르마제국을 위해서는 자기 자신은 어떻게 되어도 관계없다고 생각한다. 이때 어디에선가 들려오는 아련한 노랫소리….

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군중 누군가의 격추

등장유닛
●**아군 출격**: R-1(류세이), R-3파워드(아야), 사이버스터(마사키), 발시오네R(류네), 이글파이터(시노부), 랜드쿠가(사라), 주인공, 부주인공
●**적 유닛**: 에제키엘
●**적 증원**: 메기로드×12, 하바쿠쿠×4, 제카리아×4, 에제키엘×4, 안티노라×2(샤피로, 비렛타)

시로코와 합류한 레비, 비렛타, 샤피로. 레비는 주인공과 류세이가 액시즈로 향하고 있다는 것을 알고 그들을 없애기 위해 출격하려 하지만 샤피로가 나서서 그들을 자신에게 맡겨달라고 한다. 그들의 약점을 이용하는 작전이라는데, 과연 무엇일까? 레비는 샤피로에게 작전을 맡기고, 비렛타는 샤피로를 따라가겠다고 한다.
한편 론드벨 측에서 SOS신호를 받았다고 한다. 그런데 그 발신자가 누구인지 확실하지 않다며 시노부, 사라, 마사키, 류네, 류세이, 아야, 주인공, 부주인공에게 조사를 맡긴다.

공략 현장(?)에 도착한 일행. 하지만 아무 것도 발견할 수 없다. 류네는 이 부대의 편성은 뭔가 의미가 있는 것 같다고 한다. 마사키와 류세이는 그것을 부정하는데, 이때 에어로게이터의 기체가 나타난다. 단 1기만이 있는 것이 이상하다며 더 조사해보자고 한다. 그리고 갑자기 나타나는 수많은 에어로게이터의 기체들. 아무것도 아닌 적들이므로 쉽게 이길 수 있을 것이라고 생각하지만, 갑자기 사라에게 샤피로의 목소리가 들린다. 아야와 부주인공은 에어로게이터의 뒤에 누군가가 있다는 것을 느끼며, 사라에게는 샤피로의 목소리가 계속 들리는데 사라는 이 작전의 지휘관이 샤피로라는 것을 눈치챈다. 그리고 샤피로가 직접 나타나며 사라를 부르는데, 결국 사라는 완전히 조종당해 샤피로에게로 가버린다. 5턴째에는 아야와 류네, 부주인공까지 사라와 같은 상태가 된다. 그리고 샤피로는 목적을 달성했다며 사라진다.

시간이 지나면 자동적으로 클리어. 그 전에 최대한 적들을 없애 돈을 벌자. 적의 원군으로 많은 기체들이 나오지만 실질적으로 없앨 수 있는 숫자는 적다. 이동력이 높은 사이버스터나 휴케바인건너, R-윙(R-1의 변형상태)로 최대한 접근해서 강한 공격으로 적을 격추하자. 메기로드들은 HP가 적고 개조가 전혀 안 되어있는(개조를 했다면 비정상…) 시노부의 이글파이퍼를 노리므로 이것에만 주의하면 된다. 적들을 일일이 상대하기 귀찮다면 사이버스터의 사이프랏슈를 이용하자.

▲어디에선가 들려오는…

임무를 마치고 돌아온 샤피로. 그의 앞에 유제스가 나타난다. 그는 다음의 작전에 다시 그들을 사용하려고 하지만, 유제스는 그것으로는 완벽하게 의식을 조작할 수 없다며 샤피로의 작전을 자신이 대신하겠다고 한다.

59-A 「크로스 타겟」으로

58-B 제 58화 승자와 패자에게 축복을

라오데키아는 시로코로부터 카가치의 엔젤하이로 작전이 실패했다는 소식을 듣는다. 그리고 그는 자신의 함대와 젠트라디군, 그리고 멜트란디군과의 결전의 날이 가까워졌다고 한다. 시로코와의 통신을 끊은 후, 라오데키아는 레비와 샤피로, 비렛타를 지구권으로 가게한다. 그리고 거기에서 자신에게 반(反)한 잉그램 프리스켄을 말살시키라는 것이다. 한 편 마크로스측에서는 엔젤하이로가 지구로 낙하하기 시작한 것을 알게되며, 필사적으로 엔젤하이로의 낙하를 정지시키려 한다. 일단 선발대가 쥬피트리안의 잔존함대를 공격하고 있을 때, 후발대는 적의 증원이 나타날 때를 생각해서 대기한다. 한 편 엔젤하이로의 내부에서는 결전을 치르기 위해 준비하는 트레이즈들을 볼 수 있으며, 미리알드는 완전평화주의가 통하지 않는 적, 즉 우주괴수 같은 적들과의 싸움은 계속 되겠지만, 인간끼리의 싸움은 여기서 끝을 내야 한다는 결의를 나타낸다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
- ●**아군 출격**: 마크로스(글로벌), 그랑가란(시라), 고라온(에레) 의 셋 중 하나를 전함으로 선택가능. 윙건담제로커스텀(히이로), V2어설트건담(웃소) 외 추가 6기 출격 가능
- ●**적 유닛**: 콘티오×3 , 게도라프×3, 바이에이트×2, 메르쿠리우스×2, 도고라×2, 고트라탄(카테지나), 릭콘티오(크로노클), 아드라스테어(타시로)
- ●**아군 증원**: 2턴 째 전함이 있는 곳에서 8기 출격 가능.
- ●**적 증원**: 3턴 째 A지점에서 메르쿠리우스×4, 바이에이트×4, 톨기스II(트레이즈), 건담에피온 버드형태(도로시), 톨기스III(미리알드)

공략 선발대와 후발대로 나눠져 있긴 하지만… 그다지 꼭 나누어져야할 이유는 없다. 크로노클을 먼저 없애면 카테지나에게 기적이 걸리고 기력이 150이 되어버리므로 카테지나부터 해치우도록 하자. 아드라스테어는 여전히 화력이 강하므로 주의

▲오빠와 동생의 싸움

▲미친 듯이 잘 날아가는 발키리의 호밍미사일

▲건담! 최대 파워—!!!

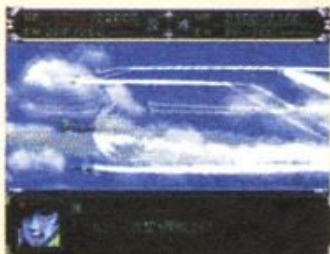
쥬피트리안의 잔존전력의 무장해제로 인해 이쪽 세력은 이제 끝난 것이다. 그리고 리리나왕녀도 구출해냈다는데… 리리나는 이제 생크킹덤으로 돌아가서 아버지의 이상을 실현시킨다고 한다. 그리고 에바팀은 일단 네르프로 돌아간다.

■입수 아이템

하로	카테지나의 고트라탄을 물리치면 획득
고성능레이더	크로노클의 릭콘티오를 물리치면 획득
리페어 키트S	타시로의 아드라스테어를 물리치면 획득
바이오센서	도로시의 건담에피온 버드형태를 물리치면 획득
리페어 키트S	미리알드의 톨기스III을 물리치면 획득
메가부스터	트레이즈의 톨기스II를 물리치면 획득

59-B 「적어도, 인간답게」로

59-A

제 59화 크로스 타겟

유제스는 사라들의 의식제어를 완료. 남은 것은 카르케리어 펄스 전송장치를 링크하면 생각대로 조종하는 것이 가능하다고 한다. 레비는 이것을 보고 전에 같은 것을 본 것 같다며, 자신도 이것으로 조종되는 것이 아닌가하고 생각한다. 그리고 아야를 보고 어딘가에서 본 것 같은 기분이 든다는데…. 유제스는 레비에게 다음의 작전을 맡기며 류세이를 죽이라고 한다. 그리고 그는 둘 중에서 살아남은 쪽을 사이코드라이버로 사용하면 된다고 생각하는데, 레비가 론드벨에 붙잡힌다고 해도 계획대로 진행되는 것이라고 한다. 과연 그는 무엇을 계획하는 것일까….

샤피로는 시로코에게 라오데키아는 유제스에 의해 놀아나는 인형에 불과하다고 하며, 실권은 모두 유제스가 갖고있는 것이라고 한다. 그리고 같이 유제스를 없애자고 하는데, 시로코는 유제스가 많은 일을 꾸미고 있으며 그것이 매우 철저하기 때문에 함부로 행동해서는 안 된다고 한다.

한편 비렛타는 잉그램에게 정기적인 연락을 한다. 잉그램도 잉그램이지만 비렛타의 정체는 무엇일까. 어쨌거나 비렛타는 잉그램에게 유제스가 주인공을 노리고 있다는 것을 알려준다. 잉그램은 그것을 듣고 크로스게이트 패러다임 시스템이 완성되는 것은 어떻게든 막아야 한다고 말한다. 그리고 기회를 봐서 론드벨, SRX팀과 접촉하라고 하는데….

지금은 액시즈와의 전투를 준비하고 있다. 전력을 분할할 수는 없기에 시노부들의 출격이 금지된다. 카즈미도 옆에서 항의하는 시노부와 마사키를 거들지만, 결국 시노부들의 패배. 하지만 그들은 무단으로라도 출격할 생각을 한다. 그리고 류세이도 여기에 합류하는데, 류세이는 아야뿐만이 아닌 레비도 구하려고 생각하고 있는 것이다. 그들은 주인공과 류세이의 T-LINK시스템으로 사라들을 찾을 수 있을 것이라고 하는데, 이때 료와 마사토, 라이가 그들에게 다가온다. 그들은 자신들도 같이 출격하자고 하는데… 그들은 역시 팀인 것이다. 격납고에서는 노리코와 카즈미까지…. 그들도 역시 팀이기 때문일까. 마지막으로 그들은 주인공을 발견한다.

■승리 조건: 안티노라의 아야, 류네, 사라, 부주인공 설득 후 적의 전멸
■패배 조건: 설득을 하지 못하는 상태가 되는 것(아군 또는 안티노라의 격추), 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 (주인공 출격시)

- **아군 출격**: 이글파이터(시노부), 랜드라이거(마사토), 빅모스(료), R-1(류세이), 라이(R-2), 사이버스터(마사키), 건버스터(노리코), 주인공
- **적 유닛**: 메기로드×10, 하바쿠쿠×16, 안티노라×4
- **아군 증원**: 전원 설득시 A지점에서 라 카이람(브라이트), 반조(다이탄3) 외 5기, 맵 중앙부분에서 그랑죤(슈우)
- **적 증원**: 전원 설득시 B지점에서 쥬뎃카(레비), 에제키엘×10

(주인공 비출격시)

- **아군 출격**: 시노부(이글파이터), 랜드라이거(마사토), 빅모스(료), R-1(류세이), 라이(R-2), 사이버스터(마사키), 건버스터(노리코)
- **적 유닛**: 메기로드×10, 안티노라×4
- **아군 증원**: 전원 설득시 C지점에서 라 카이람(브라이트), 반조(다이탄3), 주인공 외 5기, 맵 중앙에서 슈우(그랑죤)
- **적 증원**: 전원 설득시 D지점에서 안티노라(안티노라), 쥬뎃카(레비), 에제키엘×5, E지점에서 하바쿠쿠×5, 제카리아×5, F지점에서 하바쿠쿠×5, 제카리아×5

공략 안티노라 4기는 각각 류네, 아야, 사라, 부주인공과 대응된다. 주인공 비출격시에는 왼쪽 위가 아야, 오른쪽 위에는 류네, 왼쪽 아래가 사라, 오른쪽 아래가 부주인공이며, 주인공 출격시에는 왼쪽부터 차례로 아야, 류네, 사라, 부주인공이다. 아야는 류세이, 류네는 마사키, 사라는 시노부, 부주인공은 주인공으로 한 번씩 전투를 해서 확인한 후 설득하면 된다. 각각 전투를 해야 하며, 한 캐릭터로 모두와 전투를 한다고 해도 설득을 할 수는 없다. 주인공이 출격했을 때에는 수많은 하바쿠쿠들이 문제가 되는데, 이들은 공격 범위가 매우 넓고 HP가 높아서 시노부가 섣불리 접근했다가는 격추되기 쉽다. 다행히 그들의 명중, 회피가 낮으므로, R-1과 휴케바인건너(슈퍼계일 경우엔 하지 않는 편이 낫다)에게 하로나 사이코 프레임을 장착해 반격으로 적을 없애자. 아니면 건버스터의 HP와 장갑을 믿고 돌격해도 좋다.

어쨌든 모두를 설득하면(주인공 비출격시에는 부주인공이 남으면) 유제스와 적의 원군이 등장해 모두의 기체를 움직이지 못하게 만드는데, 이때 슈우가 나타나 이것을 중화시켜 준다. 그리고 슈우는 유제스가 지금까지 일의 원흉이라고 한다. 휴케바인의 폭주사고도 유제스에 의한 것으로, 예전 오학인의 예상대로 결점이 있는 상태로 기동되어 폭주한 것이라고 한다. 슈우는 그것을 알고있었지만 그것을 해결한다면 에어로게이터가 바로 침공해올 것이 분명하므로 미리 중요인물들은 살아남도록 조치를 취한 것이었다.

이제 적의 원군들을 물리치면 되는데, 숫자가 많으므로 집중이나 철벽을 사용하고 적진에 뛰어들어 반격을 하는 것이 바람직하다.

숙련도 시작 전에 시노부들과 같이 출격하지 않았다면 적의 원군으로 유제스가 등장한다. 이 유제스를 격추하면 숙련도가 오르는데, HP가 약 절반정도로 줄어들면 퇴각한다. HP는 약 38000이므로 한 번에 20000 이상의 데미지를 입힐 수 있는 무기를 사용해야 한다.

숙련도 주인공은 시노부들과 같이 출격하느냐 그들을 말리느냐를 결정한다. 그들을 막는다면(忍達を止める) 주인공은 처음에 출격하지 않으며, 숙련도가 1 오른다. 같이 출격한다면(忍達を止めない) 처음부터 주인공이 있다. 이곳에서는 부주인공을 설득해야 하기 때문에, 처음에 출격하지 않는다면 다른 캐릭터들을 설득해야 하는 시노부, 마사키, 류세이가 부주인공에게 공격받을 수가 있다. 시노부의 기체는 매우 약한 이글파이터이므로 공격받으면 매우 위험하다. 따라서 같이 출격하지 않으면 난이도가 약간 상승한다고 할 수 있다(원군의 숫자로도…).

▲끈질기게 씨익을 차크람 슈터

명령위반에 무단출격. 하지만 결과적으로는 모두를 구출하고 적의 지휘관을 생포하는 것이 가능했다. 그리고 다음의 작전도 기다리고 있다. 크와트로와 아란도 처벌을 가볍게 해달라고 요청했다고 한다. 그 두 사람이….

레비는 쥬뎃카에 의해 의식을 지배받고 있었다. 그리고 쥬뎃카에는 T-LINK 시스템과 같은 장치가 탑재되어 있다고 한다. 쥬뎃카의 생체 코어로서 이용되던 레비가 쥬뎃카 파괴로 원래의 인격을 되찾을지는 미지수. 에어로게이터의 정보를 묻는 것은 불가능한 것이다.

이번 작전에서 잃어버렸던 랜드쿠가와 발시오네R 등은 이상하게도 함 위에 표류하고 있었다. 그들을 잡아갔을 때 버렸다고 해도 위치가 전혀 맞지 않는데, 누가 갖다놓은 것일까…

60-A 「전사, 다시」로

59-B

제 59화 적어도, 인간답게

엔젤하이로의 낙하 영향으로 인하여 주위가 상당히 황폐해졌다. 빅팰콘이라던가 난바라커넥션에 연락을 취해보는 초전자일행이지만, 역시 방해전파의 영향인지 통신이 되지 않는다. 걱정이 되어 빅팰콘과 난바라커넥션으로 돌아가보는 효마와 켄이치 일행. 일단 빅팰콘으로 가보니 이골장관대리도 무사히 있으며, 난바라커넥션의 일행들도 무사하다는 것이다. 그리고 엔젤하이로는 에어로게이터에 의하여 다시 작동을 하고 있는 듯 계속 염파의 파동이 전해지고 있었다. 한 편 네르프의 겐도는 돌아온 미사토일행에게 이호기의 싱크로율 테스트를 맡기며, 어째서인지 이후의 초호기 출격을 금지, 초호기를 동결시키겠다는 것이다(미사토가 그 이유를 물어보지만, 겐도는 대답해주지 않는다). 그리고 간만에 학교로 돌아온 신지일행은 학교의 편안함을 느끼게 된다. 그리고 지오프론트 내부로 정체를 알 수 없는 기체가 하나 워프 아웃해 오는데, 여기서 아스카가 출격하게 되지만, 엔젤하이로에서 사출되는 사이킥 웨이브에 의하여 아스카의 정신이 황폐해져만 가고, 신지는 그러한 아스카를 보며 출격을 요청하지만, 겐도는 지금 초호기가 당하면 끝장이라면서 잠시 참으라고 한다.

공략 아스카 정신붕괴, 레이의 자폭, 지오프론트의 천장을 뽀개고 등장하는 고라온과 론드벨… 정신없고 난잡하게 시작하는 전투다. 유제스는 2분의 시간을 줄테니 그들의 힘을 한 번 발휘해 보라고 한다. 필자의 경우 유제스에게 탈력을 2번 걸어준 후, 격려와 기합을 이용 용호왕의 기력을 150으로 만든 뒤 혼을 건 용왕파산검 역린단 한방으로 끝장을 봤다.

▲에늙은이 사투리맨 토우지

▲안티노라의 사기꾼같은 스펙

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 전멸

등장유닛
●아군 출격: 고라온(에레), 주인공, 진겟타(료마), 볼테스V(켄이치), 컴바트라V(효마), 추가 5기 출격가능
●적 유닛: 안티노라(유제스)

■입수 아이템
고성능조준기 즈루의 스컬그를 물리치면 획득

지금 당장 출격한다.
출격하는 기회를 노린다.
'출격하는 기회를 노린다'를 선택시 숙련도 증가.
두가지 선택에 따라 초기배치 유닛이 바뀐다.

숙련도 유제스의 안티노라를 물리치면 숙련도 증가

제레는 이제 자신들이 약속한 때가 가까워졌다고 하며 계속 쑥덕쑥덕 흉계를 꾸민다. 그리고 엔젤하이로의 내부엔 샤크티도 여왕 마리아도 없었으며, 3만명의 사이킥커도 없었다. 대신 사이킥커(라고 추정되는) 3만명의 뇌수가 캡슐속에 넣어져 있었을 뿐이었다. 인간을 뭐라고도 생각하지 않는다는 사실에 분노하는 모두들. 한 편 죽은 줄로만 알았던 레이는 살아있었다. 살아돌아온 레이를 반갑게 맞이하는 신지이지만, 레이는 전에 알고 있던 레이와는 매우 다른 듯한 이미지를 풍길 따름이었다.

60-B「최후의 사자」로

60-A

제 60화 전사, 다시...

에어로게이터와의 전투로 시간을 벌었을 하만은 공격해오지 않았다. 쥬도는 그것이 자신을 기다리고 있는 것이라며 혼자 출격할 생각을 한다. 엘과 플은(플츠가 있다면 플츠도) 따라가겠다고 하지만 쥬도는 무슨 일이 일어날지도 모른다며 결국 혼자 가버린다.
액시즈에서 미네바는 하만에게 어디에도 가지 말라고 하지만 하만은 자신이 SDF와 론드벨을 막겠다며 미네바에게는 탈출을 하라고 한다. 또한 하만은 바니에게 이곳에 남으라고 하며 자신이 패배하면 항복하라고 한다. 그리고 리나를 쥬도에게 데려다 주라고 한다.

쥬도가 출격하기 전, 아스토나지와 대화를 한다. 이때 숙련도가 높다면 ZZ가 풀아머ZZ로 파워업된다. 모든 무기의 공격력이 300씩 늘어나고 하이퍼 빔사벨의 EN소모가 10으로 줄어든다. 무기가 한 가지 추가되고 더블 빔라이플의 탄수가 10발로 늘어난다. 장갑과 이동력, 운동성, 한계도 늘어나 개조를 전혀 하지 않고서도 이곳에서 혼자 적의 절반 이상을 없애는 것도 가능할 정도.

■승리 조건: 하만의 큐베레이를 격추
■패배 조건: 아군의 전멸, 모함의 격추

등장유닛
●아군 출격: ZZ건담(쥬도)
●적 유닛: α·아지르(이리아), 자크Ⅲ改(마슈마), 엔드라(고튼), 그와단×1, 드벤울프×5, 바우×5, 드라이센×5, 가자D×5, 자크Ⅲ×4
●아군 증원: 3턴 째 A지점에서 엑세리온(타시로) 또는 라 카이람(브라이트), 카미유(탑승기), 크와트로(탑승기) 외 11기
●적 증원: 적을 8기 이상 격추하면 아군 증원 후에 B지점에서 게마르크×3(캬라, 니, 란스), α·아지르×3, 엔드라×1, 바우×4, 햄머 햄머×4, 그와단을 격추하면 액시즈 위에서 큐베레이(하만), α·아지르×2, 게마르크×2

공략 드디어 적의 본거지인 액시즈. 본거지인 만큼 적들은 상당히 많지만, 쥬도는 처음부터 기합을 2번 사용하고 시작하기 때문에 풀아머 ZZ라면 매우 쉽게 상대할 수 있다. 풀아머가 되지 않았다면 가자D와 자크들을 상대하고 나머지들은 다른 아군들로 공격하자. 원군은 둘로 나누어 한쪽은 액시즈로 돌격하고, 한쪽은 적의 원군을 상대하는 것이 좋다. 원군은 엑세리온을 미끼로 쓰면 좋은데, 필중을 사용한 후 이너셜 캔슬러로 피해를 입지 않으며 반격하는 것이다. 물론 사용하기 위해서는 기력이 높아야 하는데, 격려를 사용하거나 타시로의 철벽을 이용해 맞으면서 올리면 된다.
적들 중 마슈마는 공격을 받으면 기적을 사용하므로 한 번에 없애는 것이 좋으며, α·아지르들은 HP가 높고 I필드를 갖고있으므로 단쿠가나 다이탄3, 건버스터 등의 강한 공격을 이용하는 것이 좋다. 그와단을 격추하면 등장하는 하만은 능력치가 높은 것은 말할 것도 없는 캐릭터로, 기력이 120인 상태로 등장하고 HP회복(大)를 갖고있는데다가 2회 행동도 하며, 실드방어, 베어내기의 레벨도 높다. 다행히 큐베레이의 판넬은 베어내기가 가능하므로 무조건 맞고 죽는 경우는 없을 것이다. 그래도 매우 강하므로 나오자마자 공격해 빨리 없애는 것이 좋다. 하만은 저력을 갖고있기 때문에 한 번에 높은 데미지를 입혀야 하며, 집중을 써도 높은 명중률이 나오지 않으므로 역시 필중이 있는 단쿠가, 다이탄3, 건버스터 등의 슈퍼로봇을 적절히 이용하자. 아니면 번뜩임을 이용해 판넬과 빔건의 탄수를 0으로 만들고 나서 원거리 공격을 이용하면 100%로 맞추지는 못해도 안전하게 공격할 수는 있다.
지금까지 하만을 설득했었다면 이곳에서도 설득할 수 있는데, 그렇다고 해도 전투는 피할 수 없다. 하만은 쥬도 외에도 주인공, 크와트로, 아무로, 카미유, 플, 반죠 등과 전투를 하면 대화를 한다.

■입수 아이템

리페어 키트S	마슈마의 자크III改 격추
프로펠란트 탱크S	캬라의 게마르크를 격추
바이오센서	이리아의 α·아지르 격추
하로	하만의 큐베레이를 격추

■신유닛

파일럿	유닛
-	풀아머ZZ건담
비니	자크改

숙련도 쥬도가 원군 등장 시에 말한 대로 하만을 쥬도에게 맡기면 된다. 그냥 전투하는 것만으로 1이 오르며, 쥬도로 격추할 필요는 없다.

미네바 자비는 행방불명. 하만은 작전개시 전에 탈출시킨 것이다. 에우고측에서도 찾도록 노력하겠다고 한다. 그리고 네오지온의 와이즈맨이라는 병사가 쥬도와 만나기를 원하는데, 그 이유는 바로 리나. 리나를 쥬도에게 데려다주기 위해서였다.
한편 젠트라디의 보도루 기함. 보도루자는 브리타이와 에키세도루에게 프로트 컬쳐라는 말을 한다. 그것은 '문화를 가진 마이크론'이라는 것으로 '싸우는 것 이외의 창조적 활동'이라고 하는데, 젠트라디를 만든 자는 문화에 대해서 아무 것도 가르쳐주지 않았으며, 문화와 접촉하지 말라는 프로그램을 남겼다고 한다. 그는 민메이가 부르는 「노래」가 남자와 여자를 서로 끌어들이는 힘을 갖고있다고 하며, 옛날 자신이 발견한 『문화의 단편』을 보여준다. 그것은 어떤 플레이트이며 아련한 음악이 들려온다. 그런데… 이전 레비의 기억에도 이것과 같은 것이 있지 않았던가. 어쨌거나 보도루자는 이것을 프로토 컬쳐인 민메이에게 보여주면 알지도 모른다고 하며, 그것을 멜트란디에 대한 대항수단으로 이용하려고 한다.
이후에는 팀이 합쳐져 마크로스를 따라갔던 유닛들을 사용할 수 있다.

61 「운명의 화살」로

60-B 제 60화 마지막 사자

핍스칠드런이 네르프에 온다고 한다. 그의 이름은 나기사 카오루. 그의 신변사항은 아무 것도 알 수가 없고, 오로지 생년월일은 세컨트임팩트와 동일한 날이라고 하는 것이다(그 후, 계속 카오루와 신지의 연애(…)가 시작된다. 이부분은 자세한 설명 생략). 그리고 우주에서는 엑세리온대가 액시즈의 제압에 성공했다고 한다. 그리고 용호왕, 마징카이저, 진겟타는 왜인지는 몰라도 폭주하듯 기동되고 있었다. 카오루는 옆에서 그것을 보고 있다가 네르프로 돌아가는데… 그와 동시에 기체들의 움직임이 멎는다. 그리고 잠시 후 카오루의 독백이 흐른 후, 그는 에바 이호기와 함께 센트랄도그마로 향한다. 그리고 그것을 저지하는 신지.

공략 적은 이호기로 위장한 카오루 하나 뿐이다. 열혈을 건 스토나 선샤인 등으로 한방에 보낼 수 있다.

▲위험한 관계로 소문난 두명

▲아담(사실은 리리스) 앞의 카오루

숙련도 주인공으로 카오루를 물리치면 숙련도 증가

■승리조건: 나기사 카오루를 물리치는 것
■패배조건: 한 유닛이라도 격추당하는 것

등장유닛 ●아군 출격: 주인공, 진겟타(료마), 마징카이저(코우지), 에바초호기(신지)
●적 유닛: 나기사카오루(카오루)

신지는 처음으로 자신을 좋다고 말한 사람이 사라졌다는 것 때문에 상당히 괴로워한다. 그리고 겐도는 제레에 대한 대의명분을 세우기 위해서라도 초호기만을 론드벨로 돌리기로 한다. 어쨌든 지상에서의 일도 끝낸 고라온대는 모두와 합류하기 위해 콘페이섬으로 향한다.

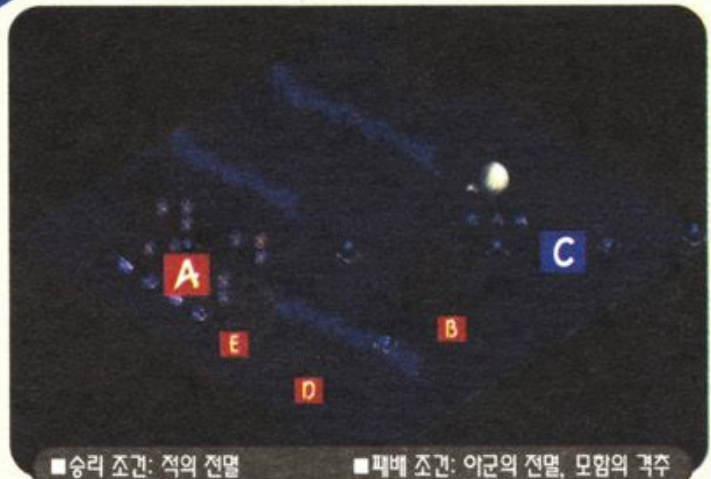
61 「운명의 화살」로

61 제 61화 운명의 화살

액시즈와 쥬피트리안, OZ는 무너졌다. 아직 BF단과 티탄즈의 일부, 시로코가 남아있다고는 해도 SDF와 론드벨에 적대하는 세력은 없다고 봐도 좋을 정도. 이성인과 우주괴수만이 남은 것이다. 지상에서는 최후의 사도는 인간의 모습을 하고 있었고, 유제스는 인류보완계획을 조사하기 위해 나타났었다고 한다. 그리고 유제스는 우주에 사이코드라이버의 샘플과 라프라스컴퓨터를 구하기 위해 엑세리온과 접촉했었다고 한다. 그가 필요로 하는 것은 론드벨과 밀접한 관계가 있는 것이다. 과연 그의 목적은 무엇일까….
에바에 대한 이야기…. 사도는 인간의 모습을 하고 있었다. 그것도 에바의 파일럿이 되기 위해 네르프에 찾아왔다고 한다. 사도는 네르프에 접촉한다는 목적을 달성하기 위해 점점 진화된 것이라고 생각하며, 네르프는 처음부터 사도에 대해 알고있었다고 생각한다.
리나가 무사히 돌아온 것을 보고 모두들 기뻐한다. 아직 샤크티를 구하지 못한 웃소를 리나가 위로해주고… 히카루는 그것을 보며 무엇인가를 생각하는데, 포커는 민메이를 구하지 못했기 때문이라는 것을 알아챈다. 그리고 히카루는 미사와 만나는데 미사는 최근 히카루의 성적이 좋지 못한 것에 대해 지적하며 이대로라면 소대를 다시 편성해야 할지도 모른다고 하고, 히카루는 그것조차도 관심 없다는 듯이 마음대로 하라며 가버린다(40화 빅 에스케이프에서 민메이와의 키스상대가 카이훈이었다면 여기서 미사와의 대화내용이 달라진다).
SDF와 론드벨에의 새로운 협력자가 있다고 한다. 켄이치의 아버지인 켄타로, DC의 슈우, 마오 인더스트리의 비렛타 바딤인데… 비렛타는 에어로게이터가 아니었나? 그리고 반죠는 바딤이라는 말을 듣고 놀란다. 아야도 어디에선가 본 것 같다고 생각하고… 그런 것은 아야뿐만이 아니다. 히이로와 듀오, 트로와, 카토르, 우페이, 마사키 등도 비렛타를 어디에선가 본 것 같다고 하는데… 바딤이라는 것은 100년도 더 전에 활동했던 범죄조직의 이름이라고 한다. 기록에 의하면 그 바딤은 당시 연방군 특수부대인 가이아세이버즈에 의해 괴멸되었다고 하는데…(사실 이 이야기는 슈퍼히어로작전의 이야기이다).

▲정체를 알 수 없는 인물

포커는 스컬소대를 소집한다. 이유는 자신이 당분간 없기 때문에 그동안 소대장을 맡을 사람을 뽑기 위한 것으로, 포커는 맥스를 소대장에 지목한다. 이사무는 반발하지만 포커는 그의 성격으로는 불가능하다고 한다. 사실 가장 적당한 것은 가르도이지만 그의 기체 특성상 지휘는 무리라고 한다. 가르도는 이사무만 아니면 관계없다고 하고…. 결국 맥스로 결정된다. 그리고 포커는 히카루를 따로 불러서 사실은 히카루에게 소대장을 맡기려고 생각했지만 지금의 상태로는 살아남기도 힘들 것이라고 한다. 그리고 너무 민메이만 생각하지 말고 힘을 내라며 S형의 발키리를 준다.
당연히도 마사키는 슈우가 론드벨에 합류한 것을 싫어한다. 하지만 상황이 급하니 어쩔 수 없다고 하며 슈우에게 유제스가 라프라스컴퓨터를 손에 넣으려고 하는 이유를 묻는다. 라프라스라는 것은 옛날의 천문학자 이름으로 그는 사상예측의 기초이론을 확립한 것으로 유명하다. 라프라스는 초능력이 아닌 확률에 의한 예측을 하는 것이 가능한 것이라고 한다. 그리고 라프라스의 변환이론을 응용한 논리시스템을 채용한 것이 라프라스컴퓨터. 그것은 사용자의 마력에 의해 모든 인과율을 계산해 미래를 예측할 수 있다고 한다. 그리고 마력이 뛰어나다면 인과율을 조작하는 것도 가능하다고 하는데, 그것이 가능하다면 미래를 조작하는 것이 가능해 신에 가까운 존재가 되는 것이다. 그리고 슈우는 유제스의 진정한 목적은 직접 확인해야만 한다고 말한다.

여기에서 숙련도가 높고, 34 또는 35화(숨겨진 살의 또는 잉그램의 진의)에서 잉그램을 격추했다면 R-GUN파워드를 얻을 수 있다. 파일럿은 조건을 만족했다면 레비, 그렇지 않다면 비렛타가 되며, 이후부터 SRX가 합체할 때에는 R-GUN파워드를 포함해 4기가 있어야 한다.

■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 아군의 전멸, 모함의 격추

등장유닛 (론드벨 선행시)

- **아군 출격:** 마크로스(글로벌), VF-1J(맥스), VF-1S(히카루), VF-1A(카키자키), YF-19(이사무), YF-21(가르도) 외 14기
- **적 유닛:** 콰도란 로(미리아), 콰도란 로×17, 멜트란디군 표준전함×2, 중형포함×2
- **적 증원:** 4턴 째 A지점에서 콰도란 로×4, 중형포함×2, 적이 15기 이하로 줄어들면 B지점에서 콰도란 로×6, 중형포함×1, 5턴 째 A지점에서 콰도란 로×6, 표준전함×1

(발키리소대 선행시)

- **아군 출격:** VF-1J(맥스), 히카루(VF-1S), YF-19(이사무), YF-21(가르도)
- **적 유닛:** 콰도란 로(미리아), 콰도란 로×11, 멜트란디군 표준전함×2, 멜트란디군 중형포함×2
- **아군 증원:** 3턴 째 C지점에서 마크로스(글로벌) 외 12기
- **적 증원:** 4턴 째 D지점에서 콰도란 로×3, 중형전함×1, 표준전함×1, 5턴 째 E지점에서 콰도란 로×3, 중형전함×2, 표준전함×1

숙련도 마크로스와는 약간 떨어진 곳에서 멜트란디가 폴드해온다. 론드벨을 선행시킨다(ロンド=ベル隊を先行させる)를 선택하면 숙련도가 오른다. 그리고 이 경우 적을 빨리 전멸시키면 30l 오른다(늦을수록 줄어들며, 10턴이 넘어가도 1이 오른다). 발키리소대를 선행시킨다(バルキリー小隊を先行させる)를 선택하면 숙련도가 오르지 않으며 초기 아군이 발키리들밖에 없다. 이 경우에는 6턴 째 자동 종료되며 그 전에 적을 전멸시키면 역시 3이 오른다. 맥스와 미리아의 이벤트는 어느 것을 선택해도 발생한다.

공략 발키리소대 선행시에는 이벤트로 카키자키가 격추된다(원작에서는 사망인데…). 거기에 맥스와 히카루는 기체가 바뀌어 강화파츠가 없는 상태. 모든 적을 상대하는 것은 어려우므로 원군이 올때까지 버티는 방향으로 나가자. 론드벨 선행시에는 평소처럼 돌진하면 별 문제는 없다. 적들의 명중, 회피가 높으므로 집중을 매턴 사용하는 것은 잊지 말자.

▲레비, 카오루도 이 가사도 없는 노래를 알고 있었다

40화 빅 에스케이프에서 맥스로 미리아를 격추했을 경우에 한해 여기에서 맥스가 미리아와 싸워 HP를 절반 이하로 줄이면 이벤트가 발생해 둘 모두 퇴각한다. 61화 종료 후 거인이 된 맥스와 미리아가 들어오는데, 만약 맥스가 일격으로 미리아를 격추한다면 반대로 마이크론이 된 미리아가 아군이 된다.

■신유닛

파일럿	유닛
-	VF-1J(S)
-	VF-1S(S)
-	아머드 발키리
-	디스트로이드 몬스터

갑자기 어디에선가 노랫소리(가사는 없는)가 들려온다. 이것을 들은 멜트란디 병사등은 전투레벨이 급격히 저하되어 퇴각한다. 그리고 그들이 퇴각하고 등장하는 젠트라디. 그들은 마크로스를 완전히 포위하고 있다. 그런데 뜻밖에도 그들에게서 화평 교섭 요청이 들어온다. 이런저런 말들이 많지만 어쨌든 교섭을 받아들이게 된다.
50만년이상 전에 「프로토컬처」라고 하는 문명이 존재했으며, 지구인, 젠트라디, 멜트란디, 에어로게이터조차도 그 프로토컬처에서 발전한 것일 가능성이 높다. 또한 프로토컬처의 유전자공학을 갖고있다면 거인을 인간사이즈로 만드는 것도 가능하다고 한다.
한편 브리타이는 글로벌의 연설(?)을 모두 보고 있다. 그는 젠트라디에서 마이크론화 되어 사자(使者)로 갔다는 사람을 보고 자신은 젠트란의 저런 문화적인 모습을 본 적이 없다며 자신도 마이크론이 되고 싶어한다는 농담을 한다. 농담이라고 하는 문화도 없던 젠트라디이기 때문에 에키세도루는 의아해한다….
사자로서 보내진 사람은 바로 민메이. 그리고 전투 중에 들려왔던 음악이 다시 들린다. 신지는 이것이 카오루가 부르고 있던 그것과 같다고 생각하고, 민메이는 이것은 젠트라디군에게 예로부터 전해지는 메모리 플레이트를 해독한 것이라고 한다. 그 말을 들은 신지는 카오루가 자신에게 준 플레이트에 대해 생각하고…, 민메이는 이것에 가사가 기록되어있지 않다고 하며, 뮨이라는 사람이 가사를 만들고 있다고 한다. 이사무는 뮨이라는 말에 놀라고….
민메이는 히카루와 감동의 재회를 한다.
한편, 레비도 이 노래를 듣는다. 아야는 레비에게서 예전에 느꼈던 염을 다시 느끼는데, 이전 중국에서 에어로게이터의 지휘관에게서 느낀 염이라고 하며, 만약 레비가 자신의 동생인 마이라고 하기에도 나이가 너무 어리다고 생각한다….
레비는 에어로게이터에 있을 때의 기억은 없다. 비렛타는 쥬뎃카에서 해방되었지만 강제적으로 끌어내었는데도 정신붕괴가 일어나지 않은 것에 대해 의아해 하며 그것이 류세이의 힘이 있었기에 가능한 것이었다고 생각한다. 부주인공은 레비가 처음 나타났을 때의 텔레키네시스α파가 자신이 잉그램에게서 훈련을 받을 때 사용된 샘플 패턴과 일치했다며 레비는 지구인일지도 모른다고 한다. 그렇다면 SRX계획의 인간이었던 것일까? 부주인공은 아야의 아버지가 소장인 특수 뇌의과 연구소에 있었던 것일지도 모른다는데….

62 「사랑, 기억하고 있습니까」로

62 제 62화 사랑, 기억하고 있습니까

모든 것이 자신의 계획대로 되고 있다고 생각하는 유제스. 그는 네르프가 지오프론트라고 부르는 것이 바로 프로토컬처의 유적이기 때문에 그것을 거인들에게 파괴당하면 안 된다고 생각한다.
가사를 만들고 있는 뮨은 잘 만들어지지 않는다며 밖으로 나간다. 그곳에서 가르도를 만나 옛날의 이야기를 하는 뮨. 그러나 우연히 이사무를 만나고, 가르도는 이사무같은 배신자에게는 뮨도 프로젝트도 넘겨줄 수 없다는 말을 한다.

▲언제나 느끼는 것이지만… 가르도는 인간인가?

코우지와 그 외의 몇 명은 가사에 대한 이야기를 하는 도중 우연히 메모리플레이트라는 말을 하게 된다. 그리고 카토르와 다이사쿠는 카오루가 신지에게 준 메모리플레이트를 떠올리며 무슨 관계가 있을지도 모른다는 생각을 한다. 한편, 신지는 네르프로 귀환하라는 특별 명령을 받는다. 그는 자신은 이곳에 있어도 쓸모 없는 인간이라며 카토르와 다이사쿠에게 카오루에게서 받은 메모리플레이트를 준다. 떠나는 신지를 코우지는 때리려고 하지만 료마와 주인공이 말리며 주인공은 그에게 무슨 일이 있었든 신지는 훌륭한 론드벨의 일원이라고 한다. 그리고 료마는 무슨 일이 있을 때 부르면 곧 가주겠다고 한다.
한편 민메이는 어떻게든 히카루와 만나고 싶어한다. 더 이상은 참을 수 없다며 뛰쳐나가 버리고… 조금 후에 뮨이 가사가 완성되었다며 민메이를 찾아오지만 민메이는 이미 이곳에는 없다. 그리고 갑작스런 적의 습격….

■승리 조건: 10턴 째까지 방위, 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛이 서쪽 끝에 도착, 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛 ●아군 출격: 전함 1척(엑세리온, 그랑가란, 고라온, 라 카이람 중 택일) 외 15기
●적 유닛: 표준전함×6, 중형포함×3, 콰도란 로×12 또는 표준전함×4, 중형포함×3, 콰도란 로×18
●적 증원: 2턴 째 A지점에서 콰도란 로×3, 적의 표준전함을 공격하거나 A지점의 적을 모두 격추하면 B지점에서 콰도란 로×3, 중형포함×1, B지점의 콰도란 로 3기를 모두 격추하면 C지점에서 콰도란 로×6, 4턴 째 또는 C지점에 원군이 등장한 1턴 후 D지점에서 라프라미즈기함, 표준전함×8, 중형포함×6

숙련도 적의 기함인 라프라미즈기함을 격추하면 +1, 여기에 적을 전멸시킨다면 또다시 +1이 된다.

공략 목표는 10턴 째까지 버티는 것. 무리하게 적을 공격할 필요는 없다. 적은 구석에서도 다가오므로 너무 중앙으로만 나가지 말고 4기 정도씩 3방향으로 나아가자. 적 증원군은 등장하고 나서 다음턴에 막지 못하면 그대로 끝이므로 공격이 빗나갈 경우를 대비해 2회 행동이 가능한 유닛(발키리부대와 쥬도 등)은 뒤쪽에 대기하는 것이 좋다. 이곳에서는 이동력이 높으면서 이동 후 멀리까지 공격 가능한 유닛을 사용하자. 건담 데스사이즈헬 커스텀과 샌드록 커스텀 등이 여기에 속하며, 마징가나 겟타도 필중을 사용한다면 쓸만한 유닛이 된다. 또한 적들을 한꺼번에 없애기 위해 넓은 범위의 MAP병기를 가진 V2건담이나 윙건담제로 커스텀, 사이버스터 등을 사용하는 것도 좋다. 후에 나오는 적들은 전부 전함이므로 강한 공격력을 가진 유닛도 있어야 한다. 적을 전멸시킬 필요는 없지만 적들은 돈을 많이 주므로 될 수 있는 한 많이 격추하자.

▲저 엄청난 숫자를 좀 보라

40화의 민메이의 키스상대가 누구였느냐에 따라 이곳의 전개가 대폭 달라진다. 카이훈이 키스를 했다면, 민메이가 히카루의 방에 찾아온다. 그리고 조금 후에 카토르에게 플레이트를 받은 미사가 히카루에게 그것을 보여주러 들어오는데, 이때 민메이가 오해했다며 뛰쳐나가고 미사는 빨리 따라가라고 한다. 하지만 히카루는 자신은 민메이와 만났을 때 언제나 자신을 지켜보고 걱정해주는 사람에 대해 깨달았다며 그것이 바로 미사라고 말한다. 그리고 이때 멜트란디의 공격이 시작된다.

그렇게 열심히 싸웠건만 멜트란디의 소모율은 1%에 불과하다. 언제까지고 행방불명된 민메이를 기다릴 수는 없다며 글로벌은 멜트란디와 젠트라디가 싸우는 곳으로 이동한다. 그리고 마크로스는 엄청난 피해를 입는다. 한편 히카루는 민메이를 찾아내고 노래를 불러달라고 하지만 민메이는 그런 것으로는 이길 수 없다며 어차피 죽는다면 히카루와 함께 죽겠다고 한다. 그리고 자신을 데리고 멀리 달아나 달라고 하는데, 히카루는 더 이상은 만나지 못할지도 모른다며 민메이가 좋고, 민메이의 노래를 듣고싶다고 말한다. 그리고 히카루와 모두의 마음을 이해한 민메이는 노래를 부르겠다고 한다.

▲더 엄청난 주포를 좀 보라

보도루자는 노래가 완성되지 않았다면 프로토컬처는 쓸모 없는 것이라며 마이크론을 말살하라고 한다. 그리고 엄청난 주포를 사용해 멜트란디를 모두 파괴해 버린다. 일부의 자기 편까지도… 그리고 이때 민메이는 노래를 시작한다(실제로 가사가 나오지는 않지만). 그 노래를 들은 브리타이는 그 노래를 언젠가 들었던 것 같다고 하며, 그들도 문화를 꽃피울 수 있다는 것을 깨닫는다. 그리고 프로토컬처의 문화를 잃을 수는 없다며 마크로스를 원호해 주겠다고 한다. 카무진도 여기에 가세하고… 젠트라디와의 마지막 싸움이 시작되는 것이다.

공략 62화의 두 번째 맵. 구성은 첫 번째 맵과 같으므로 생략한다. 만약 61화에서 맥스가 미리아와 같이 사라졌다면 그들이 처음에 등장하며, 아군은 13기만이 출격한다.
적들은 모두 HP가 높은 전함이지만 보도루자를 제외한 모든 적의 기력이 50이고, 모든 아군의 기력은 150. 게다가 전함이라 명중률이 낮으므로 그냥 공격만 하면 된다. 여기에서 레벨이 약간 낮은 캐릭터가 있다면 출격시켜서 레벨을 올리자. 또한 적들은 돈을 많이 주므로 전부 격추하는 것이 좋다.

등장유닛
●아군 출격: 마크로스(글로벌), 브리타이함(브리타이), 그라지(카무진), 누자델 가×3 외 15기
●적 유닛: 보도루자기함(보도루자), 즈바르 사란×10, 케아도르 마그도미라×12

결국 그 노래는 뭐였을까…. 미사는 먼 옛날의 이성인들 사이에 유행했던 보통의 러브송이라고 말한다.

63「끝의 시작」으로

63 제 63화 끝의 시작

방금 전 민메이의 노래로 인하여 동료가 된 브리타이는 문화를 일깨웠다고는 하지만 역시 전투가 없이는 살아갈 수 없는 종족, 그대로는 내란이 일어나서 반란자가 생길지도 모른다는 것이다. 그런 관계로 자신은 인간들과 어울릴 수는 없고 론드벨의 이후 싸움을 위하여 에키세돌 만을 마크로스에 태운다고 한다. 그리고 에키세돌은 과거 자신들이 에어로게이터들과 긴 싸움을 하게 된 것은 에어로게이터측에 있는 즈필드 크리스탈 때문이라고 하는 것이다. 즈필드 크리스탈이란 자율자각형 금속세포를 함유하고 있어, 자기재생 자기진화능력을 가지고 있는 수정체다. 그리고 즈필드크리스탈은 주로 그들의 정찰기 겸 공격기인 메기로트에 탑재되어 있다는 것이다. 그리고 메기로트는 적의 능력을 조사하여 그 데이터를 즈필드크리스탈의 코어에 전송시키는 것이다. 그리고 즈필드 크리스탈의 코어는 헬모스 중심에 존재한다는 것이다. 그리고 코어는 메기로트가 수집한 데이터를 해석, 진화시켜서 자신의 능력과 모양을 변화시킨다. 이 말은 곧 적대하는 상대에 걸맞게 형태와 능력을 변화시킨다는 뜻…그리고 코어는 자기진화를 거쳐, 최종적으로는 즈필드라고 부르는 기동병기가 된다고 한다. 과거 자신들과의 전쟁도 잘 나가다가 결과적으로 즈필드를 발동시킨 셈이 되어서 젠트란측의 패배로 끝났다고 하는 것이다. 과연 론드벨과 싸울 때는 어떠한 모습을 가지고 있을 것인가? 과거 젠트라디군과의 전투에서 출현한 즈필드는 기동요새의 모습을 하고 있었다고 하는데…그것은 자신들 젠트라디군의 최강병기가 보돌저의 전함이기 때문이리라. 그리고 이번엔 론드벨의 기체데이터를 해석, 진화되고 있다는 것이다.

그 즈필드는 현재 진겟타, 마징가, 다이탄 3, 건버스터, 라이딘, 오라배틀러와 사이버스타, SRX계획의 기체들을 베이스로 형태를 구축하고 있다고 생각된다고 한다.

▲인류의 미래를 걱정하는 올바르고 도덕적인 집단(YWCA?)

한편 네르프에서는 모든 사도를 없앴음에도 불구하고, 계속 유지되고 있는 네르프의 상태에 대해 의심하고 있었으며, 앞으로의 네르프는 해체될지도 모른다고 한다. 그리고 모든 사도가 없어진 이 때야말로 인류보완계획이 실행될 때인데… 제레와 겐도는 이제 자신들이 일으킬 인류보완계획에 대하여 이야기를 한다. 그리고 잠시 후, 네르프는 바깥과의 통신이 차단되며, 네르프의 슈퍼컴퓨터인 MAGI마저 해킹을 당한다. 다행히도 리츠코의 도움으로 MAGI로의 해킹은 막을 수 있었으나, 그것은 시간벌기만 되었을 뿐 상황이 나아진 것은 아무것도 없었다. 제레도 그 사실을 눈치채고 슬슬 결전을 준비하는데…. 이번 판은 아무런 전투도 없다.

64「Air」로

64 제 64화 Air

론드벨이 집결해 있는 콘페이섬에서도 네르프의 상태를 알게 된다. 네르프에 연락을 취할 방법도 존재하지 않고… 막연히 전에 어렴풋이 들었던 인류보완계획과 지금 네르프의 상태는 어떠한 연관이 있는 것 같다는 생각만 할뿐이다. 그리고 네르프 본부가 그 어떤 자들에 대하여 대응하기 위하여 론드벨도 전투태세를 취하게 된다. 그러나 론드벨은 출격하지 못한다. 이유인 즉 지구연방군으로부터 론드벨에 대해서 출격금지명령을 내렸다고 하는 것이다. 분노하는 론드벨의 대원들이지만, 어찌 할 방법을 찾지 못하고 대기하게 된다. 그리고 같은 시각 네르프는 티탄즈의 침공을 받고 있었다. 거기에 겐도는 사도때와 같은 제1종전투배치 명령을 내리게 된다. 그들이 노리는 것은 일단 에바의 파일럿. 병실에 있는 아스카는 에바이호기의 내부에 태운 후 지하호수에 숨기지만, 신지는 에바에 타지않고 다른 구역에서 쪼그려 앉아있기만 할 뿐이었다. 그러한 신지를 구해주는 미사토. 그리고 빨리 에바에 타라고 하지만, 신지는 차라리 죽는 게 낫다고 하며 초호기에 탑승하기를 거부한다.

■승리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 아스카의 격추 2. 에바이호기의 EN고갈

등장유닛 ●아군 출격: 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 건담MK-II×7, 바운드독(마우어), 바운드독(제리드), 바운드독(라이라), 바이아란(카크리콘), 앗시마(브란)

공략 아스카의 기력이 150으로 시작된다. 게다가 이호기에게 AT필드라는 무기가 있기 때문에 생각외로 전투를 쉽게 끌어나갈 수 있다. 케이블이 연결되어 있지 않은 관계로 매턴 50씩 EN이 소비되므로 그 점을 유의해서 빨리 끝내도록 하자. 처음에 등장해있는 티탄즈를 물리치면 다시 대화장면이 나온다. 함내에서는 용호왕, 진겟타, 마징카이저, 라이딘등이 기동하기 시작하고, 참다못한 주인공일행은 따로 네르프로 가기로 결심한다. 그리고 미사토는 좌절한 신지를 설득에 성공, 초호기에 탑승시킨다.

■리조건: 적의 전멸
■패배조건: 1. 아스카의 격추 2. 에바이호기의 EN고갈

등장유닛 ●아군 출격: 에바이호기(아스카)
●적 유닛: 에바양산기×9
●아군 증원: 적 전멸시 C지점에서 초호기 등장. A지점에서 주인공, 진겟타(료마), 마징카이저(코우지), 라이딘(아키라) 등장. B지점에서 라 카이람 등장. 추가로 10기 출격 가능

공략 역시 아까와 별 다를 바 없는 전투가 이어진다. 역시 턴마다 EN이 50씩 소비되므로 여유부리지 말고 반격이 걸리는 것마다 AT필드로 반격하거나, 중간에 있는 건물에 근접하여 케이블을 연결 후, 건물위에서 느긋하게 반격을 기다리는 것도 좋다. 양산기를 9기 모두 물리치고 나면 롱기누스의 창을 이용하는 사도가 등장하여 아스카의 이호기를 공격한다. 그 후 쓰러뜨린 양산기가 모두 부활하게 되지만 그와 동시에 초호기와 론드벨의 일행들도 등장하게 되니 그 이후론 안심하고 싸우도록 하자. 참고로 론드벨의 모두는 기력이 140으로 시작하니 초반부터 필살기를 이용하여 단번에 끝내도록 하자. 적의 HP가 의외로 높으므로 항상 반격에 주의하도록.

이것으로 인류보완계획은 미연에 방지된 것이다. 그리고 후유츠키는 이것으로 모두가 네르프에 남아있을 이유는 없다며 곧 네르프를 해체할 것이라고 한다. 미사토는 무사히 구해졌지만 레이, 리츠코, 겐도는 행방불명이다. 후유츠키가 일단 그들을 찾고 있다고는 하지만… 그리고 네르프는 해체된 후, 살아남은 스탭들은 전부 SDF소속이 된다고 한다. 그리고 신지에게 구해진 아스카는 다시 원래대로의 아스카(건방진…)로 돌아오게 되고, 신지는 여느때와 다름없이 코우지와 싸운다.

65 「기어 오브 데스티니」로

65 제 65화 기어 오브 데스티니

바르마 제국의 한 함대가 STMC에 의해 괴멸되었다. 바르마의 본성은 무사하지만 유제스는 본성이 소멸하는 것이 자신의 계획에 있어서 더 좋은 일이라고 한다. 라오데키아는 즈필드가 있으면 STMC쯤은 아무것도 아니라고 하지만 유제스는 라오데키아가 STMC를 얕보고 있다고 생각하며, 이번에는 병사들의 사기를 높이기 위해 호전적인 성격으로 조정했다고 하는데… 무슨 말일까….

▲이런 수상한 말을

라오데키아는 가루다와 하이넬에게 SDF를 먼저 무너트리는 자에게 제국의 동맹으로 자치권을 인정하겠다고 하며, 대신 인질을 요구한다. 한편 샤피로는 유제스의 연구실에 잠입하는데, 그곳에서 본 것은 캡슐 속에 있는 시로코, 그것도 몇 명씩이나 있다. 가루다와 그 밖의 인물들도 있고, 더 놀라운 것은 샤피로 자신도 그곳에 있다는 것. 그것은 유제스가 만든 복제인간으로, 강한 전사들의 데이터를 수집해 복제를 한 것이다. 그리고 인간뿐만이 아닌 즈필드 크리스탈에 기체 데이터를 입력하는 것까지…. 샤피로는 복제인간 중에 라오데키아도 있다며 모든 일은 유제스가 계획한 것이라고 짐작한다.

가루다는 출격 전 어머니인 오레아나와 만난다. 절대로 승리할 것을 다짐하고… 미아는 오레아나에게 자신도 출격하게 해달라고 하는데, 오레아나는 절대로 론드벨을 깨트릴 수 있는 비책이 있다고 한다.

하이넬은 캐더린을 남겨두어서 미안하다며 수호신 고돌을 사용하겠다고 하는데, 캐더린은 그것을 사용하지 말라고 하며 자신을 데리고 멀리 도망가달라고 한다. 하지만 하이넬은 자신은 보아잔의 귀족이라며 보아잔을 해방시키겠다고 하는데….

연방정부는 마크로스의 시민들이 지구에 오는 것을 거부했다. 그렇다고 전투에 민간인을 말려들게 할 수는 없기 때문에, 이러지도 저러지도 못하는 상태. 남은 것은 달과 콜로니 연합으로, 린 마오는 반죠의 의뢰로 달에 마크로스 시민을 이주시키는 일을 추진중이며 순조롭게 진행되고 있다고 한다. 이런 일을 대비해 이미 달에는 대형의 쉘터가 준비되어 있으며 쉘터에는 냉동수면시설까지 갖춰져 있다.

잉그램과 이룸의 소식을 묻는 린 마오. 잉그램과 관계가 있을 것 같은(캐릭

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 적 유닛의 기지 침입, 마크로스의 격추

등장유닛 ●아군 출격: 마크로스(글로벌), 그룬거스트改 또는 휴케바인EX(이룸), 겟타1(무사시)
●적 유닛: 스컬루크×2(하이넬, 장갈), 다이몬, 사이몬, 바이장가, 도쿠가가, 强カ나마준고, 빅가루다(가루다), 데몬(미아), 그레이돈, 가루무스×5, 에제키엘×4, 하바쿠쿠×3, 제카리아×3
●아군 증원: 2턴 째 A지점에서 볼테스(켄이치), 컴바트라(효마), 4턴 째 B지점에서 전함 1척 외 12기
●적 증원: 하이넬을 물리치면 수호신 고돌을 타고나오며, 가루다를 물리치면 빅가루다 5기가 등장한다.

터들의 시점에서) 비렛타는 단지 잉그램의 지시에 따라 SRX팀에 협력하고 있는 것이라고 한다. 그리고 주인공은 잉그램의 목적이 유제스를 물리치는 것이라고 생각하며, 지금까지의 일로 볼 때 잉그램은 완전히 에어로게이터를 위해 활동한 것이 아닌 것 같다고 한다. 에레는 잉그램에게서 방황하는 듯한 오라를 느꼈다는데….

아직 일본에 남아있는 컴바트라팀과 볼테스팀. 효마는 박사에게서 치즈루에게 심장병이 있다는 이야기를 듣고… 당장 수술을 시키라고 하지만, 박사는 그것은 치즈루 자신이 싸움이 끝나면 수술을 하겠다고 생각하고 있기 때문에 할 수 없다고 말한다. 그리고 켄이치는 켄타로에게서 하이넬이 자신의 이복형이라는 말을 듣는다.

■ 신 파일럿&유닛

지금까지 독자적으로 잉그램을 쫓고있던 이룸은 주인공들과 만난다. 류네는 그에게 린과의 관계에 대해 묻고, 이룸은 대충 대답하다가 다시 단독으로 잉그램을 찾으러 떠난다. 조건을 만족했다면 이때 린이 등장하고, 이룸은 생각이 바뀌었다며 아군이 된다. 주인공이 리얼계일 경우 그룬거스트, 슈퍼계일 경우 휴케바인EX에 탑승한다.

적들을 간신히 물리쳤지만 쉘터는 큰 손상을 입어 민간인의 수용을 중지하게 된다. 그것을 안 시민들은 시위를 벌이고, 글로벌은 자신이 직접 나서서 시민들의 이해를 구하려 하지만 뜻대로 되지 않는다. 이때 민메이가 나서서 시민들을 설득하고…, 민메이의 덕택에 시민들을 안정시킬 수 있었다.

엑세리온에서의 통신. 갑작스럽게 우주괴수의 대집단이 등장했다고 한다. 우주가 검게 보이지 않을 정도의 수로 적과 우주가 7:3으로 보인다는데, 우주괴수가 7이라고 한다. 도대체 얼마나 많은 숫자일까….

공략 처음에는 무사시와 이룸밖에 없기 때문에 섣불리 이동했다가는 적이 기지에 침입해 버릴 수도 있다. 일단 무사시와 이룸을 위쪽과 아래쪽으로 나누어 다가오는 적들을 막고, 2턴 째에 등장하는 볼테스와 컴바트라는 이들을 지원해 주는 것이 좋다. 기지의 안전이 확보되는 4턴 째부터 본격적으로 공격에 나서자. 친위대병들은 3턴 째 등장하는 아군의 위치와 가까우므로 먼저 이들을 공격한 후 가루다를 공격하자. 몇기는 하이넬과 장갈을 공격하는 것이 좋은데, 하이넬측이 가루다측에 비해 약하므로 병력의 대부분을 가루다측에 집중시키자. 하이넬은 볼테스만으로 상대할 수 있지만 가루다는 미아도 있고, 이후에 나오는 빅가루다 5기의 HP가 높아 컴바트라만으로 상대하기는 매우 힘들다.

▲그룬거스트改의 계도나후검

만약 지금까지의 조건을 만족했다면 켄이치로 하이넬을 설득할 수 있다. 설득에 성공한다면 다음화에서 아군이 되어준다.

숙련도 가루다를 물리치면 등장하는 빅가루다 5기. 이때 가루다가 아닌 미아를 공격해 격추하면 숙련도가 1 오르며 똑같이 빅가루다 5기가 등장한다. 이 경우 가루다가 남아있기 때문에 약간이나마 더 어려워진다.

숙련도 45이상이면 66-A「절망의 연회는 지금부터 시작된다」로
숙련도 45미만이면 66-B「인류에게 도망갈 장소는 없다」로

66-A 제 66화 절망의 연회는 지금부터 시작된다.

우주괴수의 수는 80천문단위, 명왕성의 궤도 직경과 같은 정도이다. 젠트라디와 에어로게이터의 모든 병력을 모은다고 해도, 이길 가능성이 희박하다. STMC의 목적은 지적생명체를 말살하는 것이지만 그들은 상당히 전략적인 전투를 하고 있다는데, 그것은 사도와 비슷하다고 볼 수 있다. 그리고 50만년전 프로토컬쳐가 보완계획을 실행한 것은 스스로 지적생명체임을 벗어나 STMC의 공격을 피하려는 것이었다.

이제 드디어 최후의 전투가 시작되는 것이다. 브라이트는 최후의 전투 전에 누군가에게 연락할 사람들은 통신실을 사용하라며, 모두 목숨을 걸고 싸워달라고 부탁한다(역습의 샤아에 같은 장면이…). 론드벨 대원들은 자신들은 언제나 목숨을 걸고 싸워왔고, 아직 죽을 마음은 없다고 한다. 이기는 것은 불가능에 가까운 전투이지만 모두들 이기리라는 확신을 하고 있는 것이다.

그리고 모두들 최후의 전투에 앞서 가족들에게 연락을 한다. 듀오에게 누구에게 연락을 하지 않냐는 물음에 듀오는 자신들은 카토르를 제외하고 전부 그럴만한 사람이 없다고 한다. 하지만 히이로는 통신실에 들어갔다고 하는데… 히이로는 리리나에게 연락을 한 것이다. 히이로는 지금의 적을 모두 없애고 리리나가 살아있으면 평화로운 시대가 시작된다며 그것이 자신이 해줄 수 있는 모든 것이라고 한다. 한편, 류세이는 어머니에게 연락을 해봤지만 병세가 더욱 악화되었다고 한다. 아야는 사실 류세이가 SRX팀에 들어오게 된 것은 어머니의 병을 치료하기 위해서였다고 하는데….

잉그램은 라오데키아의 함대가 움직이기 시작했다며 유제스가 크로스게이트 패러다임 시스템을 사용해 STMC를 공격할 것이라고 한다. 그것을 사용한다면 그는 인간을 뛰어넘는 존재가 되는 것인데, 그것은 어떻게든 막아야 한다. 잉그램은 그를 쓰러트릴 수단은 마련되어있지만 자신이 유제스와 싸운다면 버텨낼 수 있을지 미지수라며 그 때문에 류세이와 같은 샘플을 모은 것이라고 한다.

한편, 엄청난 프렛셔를 느끼는 모두들. 레비는 유제스가 왔다고 말한다. 그리고 엄청난 중력진이 발생하며 약 30킬로미터나 되는 거대한 전함이 습격해 온다.

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- ●아군 출격: 엑세리온(타시로), 주인공, 전함1척 외 12기
- ●적 유닛: 쥬피토리스(시로코), 파라스아테네(사라), 도고라×2(시마, 야잔), 야잔(도고라), 아드라스테어×2, 도고라×2, 리그 콘티오×7, 고트라탄×4
- ●적 증원: 적을 6기 격추하면 A지점에서 단쿠가(샤피로), 단쿠가×2, 이후 다시 2기를 격추하면 B지점에서 메카기르기르간×2, 적이 4기 이하로 줄어들면 C지점에서 양산형 겟타드래곤×2, 양산형 그레이트마징가×2, 쥬피토리스를 격추하면 시로코가 THE O를 타고 등장하며 동시에 라프레시아(카롯조), 사이코건담MK-Ⅱ×2, 에제키엘×2 등장.

공략 드디어 나타난 에어로게이터의 본대. 그들을 지휘하는 라오데키아는 론드벨에게 자신의 목적은 론드벨의 전력을 자신의 것으로 만드는 것이라며, 자신에게 항복하고 제국의 밑에 들어오느냐와 자신을 쓰러트리고 제국을 적으로 돌리느냐를 선택하라고 한다. 물론 그것에 대한 답은 뻔하다. 쥬도는 반죠에게 언제나의 그것을 부탁한다고 하고, 반죠는 공포에 지배되는 집단은 더 큰 공포를 이길 수 없다며 '언제나의 그것'으로 답해준다(…). 그리고 시로코에게 론드벨을 물리치면 지구권을 지배할 수 있게 해주겠다고 한다며 사라진다.

시로코는 에어로게이터에게 투항하라고 한다. 그렇게 한다면 STMC의 습격에서 살아남을 수 있다고 하며, 지금의 상황으로는 그것밖에 방법이 없다고 한다. 사람들은 누군가에게서 지배받고 누군가가 사람들을 이끌어 나가야 한다며, 지금의 역사는 모두 한 남자에 의해 조작되고 있다고 한다. 그리고 그것은 모르는 편이 낫다고 한다.

▲이건 반칙이니 될 수 있으면 사용하지 말자(설득력은 전혀 없지만…)

▲가짜 단쿠가는 역시 이것으로!

적들은 대부분 공격범위가 상당히 넓고 HP가 높은데, 거기에 저력을 갖고있어서 집중공격에 당하면 격추될 위험도 있다. 슈퍼로봇 위주로 플레이해왔다면 높은 장갑을 이용하고, 리얼로봇 위주로 플레이해왔다면 2회 행동이 가능한 유닛을 이용해 싸우자. 시로코를 격추하면 THE O와 함께 HP가 높고 강한 적들이 등장하므로 가장 나중에 격추하자. 시로코의 쥬피토리스는 결국 전함이기 때문에 그다지 어려울 것이 없다. 다만 시로코는 2회 행동을 하므로 연속으로 공격당해 격추되지 않도록 하자. 적의 증원도 있으므로 몇 기는 엑셀리온을 호위하자.

시로코가 THE O를 타고 있을 때, 카미유로 공격하면 이벤트로 시로코는 그대로 사망한다. 그리고 카미유는 정신붕괴로 인해 이후부터 사용할 수 없는데(원작과 동일한 전개), 만약 포우가 있다면 정신붕괴는 면할 수 있다. Z건담 원작의 팬이라면 꼭 해보자.

쥬피트리안과의 싸움은 끝났다. 하지만 에어로게이터는 소식을 알 수 없는 상태. 이제 우주괴수에 대비한 작전을 세운다.

67-A 「이 별의 내일을 위해」로

66-B 제 66화 인류에게 도망갈 장소는 없다

시나리오의 전개는 「이 별의 내일을 위해」와 동일하다. 무인의 엑셀리온과 노리코, 카즈미가 탑승한 건버스터가 떠났는데, 타시로의 모습이 보이지 않는다. 그리고 모두들 엄청난 프렛셔(압박감)를 느낀다.

※지도는 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」와 동일

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 모함의 격추, 아군의 전멸

공략 시나리오의 전개만이 다를 뿐 실질적인 전투는 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」와 동일하다. 아군의 초기 기력이 150이므로 더 쉽다. 역시 적의 원거리공격에 주의해야 하며, 이때쯤 2회 행동을 하고 있을 캐릭터들의 MAP병기를 잘 활용하면 쉽게 클리어할 수 있다. 또한 아직 2회 행동이 안된 캐릭터가 있다면 여기에서 2회 행동을 만들어 두자. 대부분 레벨 60정도에 2회 행동이 가능하다.

적이 전멸하면 라오데키아와 유제스가 등장하는데, 이때의 대사는 「절망의 연회는 지금부터 시작된다」와 동일하다. 유제스는 론드벨에게 최후의 시련을 주겠다며 크로스게이트 · 드라이브를 발동시킨다.

등장유닛
●아군 출격: 주인공, 전함1척 외 16기
●적 유닛: 쥬피토리스(시로코), 파라스아테네(사라), 도고라×2(시마, 야잔) 아드라스테어×2, 도고라×2, 리그 · 콘티오×7, 고트라탄×4
●적 증원: 적이 일정 수 이하로 줄어들면 A지점에서 단쿠가×3(샤피로, 인공지능改×2), 그 후 다시 일정 수 이하로 줄어들면 C지점에서 양산형 겟타드래곤×2, 양산형 그레이트마징가×2, 쥬피토리스를 격추하면 시로코가 THE · O를 타고 등장하며 동시에 라프레시아(카롯조), 사이코건담 MK-Ⅱ×2, 에제키엘×2 등장.

67-B 「강철의 혼」으로

67-A 제 67화 이 별의 내일을 위해

엑셀리온의 축퇴로에 이상이 생겼다고 한다. 워프가 불가능해 앞으로의 전투에 큰 문제가 있게 되었는데, 그 때문에 마크로스에 개량형의 폴드 시스템을 장착하고 있다. 에어로게이터가 그 이후로 나타나지 않는 것에 대해 여러 가지 추측을 하는데, 무엇인가의 이유로 론드벨의 앞에 나타나지 못하고 있는 것일지도 모른다고 한다. 예를 들면 어떤 자에게 워프를 방해받는다거나…. 그런 일을 할 수 있는 사람은 슈우와 잉그램 정도. 과연 어떻게 된 일일까….

125개나 되는 작전이 나왔지만 성공확률이 0.1%를 넘는 것이 없다. 엑셀리온을 양산해도, 마크로스의 후속 함을 완성해도 결과는 마찬가지인 것이다. 갑자기 등장한 오오타는 엑셀리온을 적의 중심부에 보내 워프엔진이 되는 축퇴로를 폭주시켜 인공 블랙홀을 만들면 적의 대부분을 없앨 수 있다고 말한다. 작전을 실행할 경우 엑셀리온을 잃고 블랙홀의 여파가 지구에까지 미치게 되는데, 지금으로서는 성공확률 1%를 넘는 최선의 작전인 것이다. 그리고 엑셀리온의 호위는 버스터머신 1호와 2호, 즉 건버스터와 노리코, 카즈미에게 맡기는 것이다. 타시로는 다른 방법이 없다며 이 작전을 받아들인다. 그리고….

■승리 조건: 엑셀리온을 지정된 위치로 이동, 적의 전멸
■패배 조건: 엑셀리온 또는 마크로스의 격추

등장유닛
●아군 출격: 노리코(버스터머신1호), 카즈미(버스터머신2호), 엑셀리온(무인 → 5턴 째 타시로)
●적 유닛: 우주괴수 혼합형×8, 고속형×9, 병대× 15
●아군 증원: 7턴 째 A지점에서 그랑존(슈우), 마크로스(글로벌) 외 11기
●적 증원: 건버스터 합체와 동시에 B지점에서 상륙정×3

공략 건버스터가 아닌 버스터머신으로 시작한다. 처음에 접근해오는 병대들은 버스터머신으로도 충분히 상대할 수 있으므로 HP를 믿고 반격으로 적을 없애자. 5턴 째에 건버스터로 합체하므로 그때까지만 버티면 된다. 그와 동시에 적의 증원이 나오는데, 이들은 엑세리온을 노린다. 아무도 안 탄 것 같던 엑세리온은 사실 타시로가 타고 있었다. 이때부터 엑세리온의 조작이 가능해진다. 그 후에는 엑세리온을 지정된 위치에 이동시키면 되는데, 그곳을 막고있는 우주괴수들은 지금까지의 적들보다 훨씬 강력하다. 이곳이 마지막이므로 돈은 얻어봐야 쓸 곳이 없으니, 레벨을 올릴 것이 아니면 그냥 무시하고 지나가자. 길을 막고 있는 혼합형 둘만 없애면 되는데, 그 둘을 없앤 후 엑세리온의 이너셜 캔슬러와 철벽을 이용해 매턴 방어를 하며 지나가면 된다.
우주괴수들을 없애고 싶다면, 가장 가까이 있는 아군을 공격하는 것을 이용해 회피율이 높은 유닛을 미끼로 사용할 수도 있다. 또한 우주괴수들은 HP회복이 있으므로 하나씩 집중공격을 해서 없애나가자.

공략 수많은 우주괴수들. 그 사이에 에어로게이터의 기체가 나타난다. 그것은 바로 유제스. 그는 슈우는 잉그램과 같이 만든 티플러 실린더에 의해 다른 우주로 보내졌던 것이다. 그곳에 가면 다시 이쪽으로 나오는 일은 할 수 없다고 하는데, 유제스는 나오지 않았는가. 그리고 유제스는 론드벨과 SDF를 남겨두면 좋지 않다며 론드벨을 도발한다. 그리고 그 도발에 걸려드는 론드벨을 보며 그렇게 하면 자신의 계획대로 되는 것이라고 생각한다.
우주괴수들의 숫자도 많아졌고 거기에다가 이전보다 더 강한 우주괴수가 있다. 합체괴수에게 공격당하면 일격에 격추될 수도 있다. 미리 HP와 장갑을 높이는 강화파츠를 장착했다면 큰 문제는 없지만, 공격범위도 매우 넓기 때문에 집중공격을 받기가 매우 쉽다. 우주괴수들은 가장 가까이 있는 적을 공격하므로 미끼를 이용할 수도 있다. 배리어가 뛰어난 에바의 장갑을 높여주고 방어를 한다거나, 사이즈가 작은 발키리의 운동성을 높여준 후에 회피를 하는 것 등으로, 반격받지 않도록 하며 유제스를 포함한 적들을 물리치고 엑세리온을 지정된 위치로 이동시키자. 엑세리온이 지정된 위치로 들어간 후 공격받는 것에 대비해 어느 정도의 적은 없애두거나 타시로의 SP를 아껴, 후에 근성과 철벽을 계속 사용하면 무사히 탈출할 수 있다.
축퇴로의 폭주까지는 약간의 시간이 걸린다. 그 사이 다른 모두는 피해가 없는 곳으로 이탈하라고 하는데, 5턴내로 모든 유닛을 맵의 가장자리로 이동시키면 된다.

▲5분 내로 탈출해야 한다

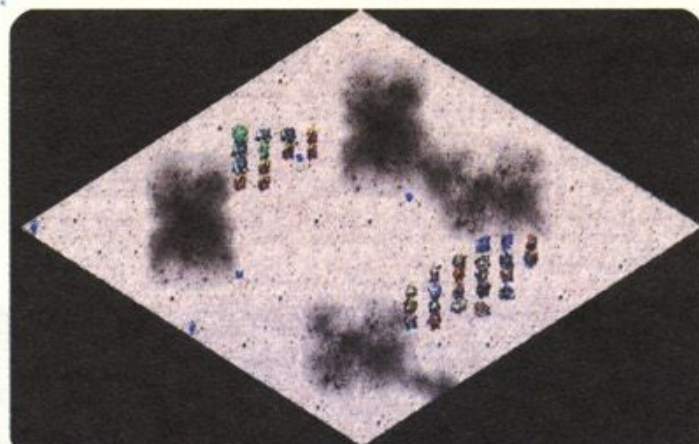
■승리 조건: 지정된 위치로 엑세리온을 이동시킨 후 5턴내에 전 유닛 퇴각
■패배 조건: 엑세리온 또는 마크로스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
● 아군 출격: 엑세리온(타시로), 전함 1척 외 20기
● 적 유닛: 안티노라(유제스), 우주괴수 합체괴수×7, 혼합형×11, 고속형×3, 상륙정×4

결국 타시로의 희생으로 엑세리온은 무사히 폭주할 수 있게 된다. 그리고 마크로스는 이 지역을 탈출하지만, 갑자기 공간전이장치에 문제가 발생한다. 그렇게 해서 도착한 곳은 보통의 공간이 아니었다. 그리고 나타나는 에어로게이터들….
라오데키아는 론드벨을 기다리고 있었던 것이다. 그는 자신의 예상대로 STMC를 전멸시켰다며 론드벨에게 마지막 선택의 기회를 준다. 당연히 거절하는 론드벨 대원에게 그는 그렇다면 그 힘으로 제국을 쓰러트리고 은하계의 새로운 질서를 만들라고 하며, 그것이 절대적인 힘을 가진 자의 숙명이라고 한다. 그리고 론드벨에는 중추적인 신념이 없다고 말하며, 그런 면에서 볼 때 지금까지 싸워왔던 티탄즈, 쥬피트리안, 네오지온 등보다 론드벨이 훨씬 위험한 존재라고 한다. 그리고 STMC가 제국이 아닌 지구를 노린 것도 그러한 이유 때문이라고 한다. 그리고 이제 최후의 싸움….

공략 드디어 최후의 결전이다. 처음에 접근해오는 빅가루다들은 명중, 회피가 낮은 편이지만 공격범위가 넓으므로 상당히 귀찮다. 헬모즈의 공격범위 안에 들어가지 않도록 주의하며 상대하자. 헬모즈의 공격 범위는 11칸으로, 라오데키아가 2회 행동을 하기 때문에 반격 불가능한 곳에서 맞게된다면 매우 곤란하다. 나머지 적들을 모두 없앤 후에 마지막으로 헬모즈를 공격하자. 아무리 라오데키아가 뛰어나도 결국은 전함이므로, 집중만 사용해도 전부 피할 수 있다. 다만 HP회복 능력이 있어 한 턴에 약 20000의 HP가 회복되므로 한 번에 집중공격을 해 물리쳐야 한다. 헬모즈를 없애도 즈필드가 나오니, 너무 SP를 낭비하지 말고 싸우자. 격려를 이용해 기력을 올린 후에 시작하면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다.

▲사실 라오데키아는 메기로트에 탑승?

▲저것이 즈필드 크리스탈

■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 마크로스 또는 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
● 아군 출격: 마크로스(글로벌), 전함 1척 외 20기
● 적 유닛: 헬모즈(라오데키아), 오레아나(오레아나), 안티노라×4, 빅가루다×6
● 적 증원: 헬모즈를 격추하면 라오데키아가 즈필드를 타고 등장

▲퀸오브하트! 샤이닝… 이 아니라…

헬모즈를 이긴 론드벨. 하지만 라오데키아는 아직도 여유롭다. 신의 모습을 보여주겠다며 단 1기로 젠트라디의 함대를 전멸시킨 경력이 있는 즈필드를 타고 등장한다. 그것은 론드벨의 여러 기체들과 닮은 형태이다. 다른 기체의 데이터를 이용해 마치 진화를 하듯 변화하는 최강의 기체 즈필드. 그 즈필드와의 싸움이 이제 시작되는 것이다.

즈필드는 헬모즈와는 다르다. 한계가 대폭 증가되어 라오데키아의 능력을 충분히 살릴 수 있는 기체이다. 게다가 운동성도 높은 편. 공격력은 당연히 강하다. 그라비티 테리토리는 신경쓸 것이 없지만, HP회복과 범위 11의 공격이 있다는 것도 즈필드의 강점. 어쨌거나 즈필드는 매우 강력하고, 게다가 라오데키아는 20%인 13000의 데미지만 받아도 바로 회복해버린다. 회복은 4회까지 하므로 일단 15000정도의 데미지를 줄 수 있는 공격으로 한 번씩 공격해 HP를 회복하게 하자(번뜩임은 필수!). 아니면 혼을 사용한 후 한 번의 공격으로 격추해도 좋다. 라오데키아는 저력이 있으므로 마지막에는 한 번에 강한 공격으로 끝내도록 하자. 또한 라오데키아는 끝이 아니므로 SP를 너무 낭비하면 안 된다.

라오데키아의 즈필드를 무찌르면 모든 적이 사라지며, 드디어 진정한 평화가 돌아온… 것처럼 보이지만, 슈우는 아직 진정한 적이 남아있다고 한다. 그리고 그와 함께 나타나는 검은색의 유제스의 쥬뎃카. 그는 "이번의 라오데키아는 즈필드의 힘을 끌어내지 못했다…. 단지 그뿐이다"라고 한다. 그는 라오데키아 쥬뎃카 곳쵸는 한 사람이 아니라고 한다. 그와 동시에 등장하는 4대의 즈필드. 즈필드는 지금까지 접촉했던 병기의 데이터를 진화시킨 기체. 라오데키아는 우수한 능력을 가진 인간의 데이터를 이용해 만든 인조인간이라고 한다. 또한, 이번에 쓰러트린 라오데키아는 두 번째로 첫 번째의 라오데키아는 10년 전 젠트라디와의 전투에서 사망했다고 한다.

유제스는 라오데키아와는 반대로 제국의 질서 따위는 필요없다 하며 필요한 것은 혼돈과 전능한 조정자라고 한다. 그것을 위해 사이코드라이버를 찾고 있었고, 잉그램의 뇌에 그것을 입력시켜 소질을 가진 자를 찾게 했던 것이었다. 바로 그 소질을 가진 것은 주인공과 류세이라며모든 것이 자신의 계획대로 되고 있다고 한다. 주인공에게 처음 일어났던 사건은 유제스가 일으킨 것이며 사이버스터의 라프라스 컴퓨터를 얻기 위해 라 기아스에도 어떤 일을 일으켰으며 또한 숏트 웨폰을 바이스톤웰에 보내 오라배틀러를 만들게 한 것도 유제스가 한 일이었다. 아카마를 바이스톤웰로 보낸 것도 물론 유제스이다. 거기에 네르프의 겐도에게 사해문서의 해독방법을 가르쳐 주었다고 한다. 그는 자신의 최소한의 행동으로 최대의 효과를 낳게 한 것이라며, 현재의 결과는 지구인의 의지로 만들어내었다고 한다. 그리고 그는 크로스게이트 패러다임 시스템을 완성시켜 제국의 질서를 파괴하려고 하고 있다.

유제스는 슈우는 이용했던 소재들 중에서 가장 우수했다며, 슈우의 덕택으로 자신의 계획이 완성에 가깝게 된 것이라고 한다. 그리고 슈우는 이용당하고 있다는 것을 알고 역으로 유제스를 이용하려고 한 것이다. 슈우는 자신을 이용한 것을 용서할 수 없다며 유제스의 목숨으로 그 대가를 치르게 하겠다고 한다.

유제스는 류세이를 향해 아직 만족할 만한 수준이 되지 못한다며 류세이의 힘을 촉진시킬 소재를 준비했다고 한다. 그리고 그 소재라는 것은 바로 잉그램. 잉그램은 유제스에게서 벗어날 수는 없었던 것이다. 류세이는 잉그램을 다시 한 번 믿고 설득해 보겠다고 하고, 아야도 그의 말과는 달리 그는 자신들을 완전히 공격하지 않았다며 그를 믿어보기로 한다.

이제 모든 악의 원흉인 유제스를 물리치는 일만이 남아있다. 유제스와 라오데키아들은 모두 2회 행동을 하므로 만약 적의 턴에 라오데키아를 물리쳤다면(힘들겠지만…) 상당히 곤란하다. 쥬뎃카는 즈필드보다 더 강하고 분신까지 있기 때문에 라오데키아 때보다 더 고전할 것이다. 라오데키아와 마찬가지로 4번까지 HP를 회복하므로 약한 공격(10000이면 충분히 강한 것인데…)으로 HP를 회복하게 한 후 공격하자. 물론 한 번에 60000 이상의 데미지를 줄 수 있다면 그것을 사용해 HP회복 없이 이길 수도 있다. 또한 유제스의 초기 기력이 130이므로 전율이나 탈력을 사용해 기력을 낮추면 분신을 사용하지 못한다.

잉그램은 류세이로 설득할 수 있다. 설득하면 그는 아군이 되며, 동시에 그의 아스트라나간도 사용할 수 있게 된다. 아스트라나간은 HP가 높고 회복능력이 있어 방패로 사용하기에 매우 좋다. 그를 설득했을 때의 대사는 슈퍼히어로작전의 이야기로 이 게임과 직접적인 관계는 없다. 말하자면 광고… '궁금하면 구입해라' 라는 것이다(…).

유제스를 이기면 그는 아직도 모두 자신의 계획대로 진행되고 있다고 한다. 라오데키아 함대는 제국의 일부 세력에 지나지 않는다며 지구는 제국에게 위험분자로 인식되어 곧 공격당할 것이라고 한다. 그리고 그는 지구인들이 우주의 질서를 파괴하는 것을 지켜보겠다고 하며…. 반프레스토! 후속작을 기다리라는 것인가?

67-B 제 67화 강철의 혼

마크로스는 에어로 게이터에 의해 강제적으로 공간이동을 한다. 그리고 도착한 곳은 뇌왕성 주변. 우주괴수가 나타난 바로 그곳이다. 그렇다면 엑세리온은? 하지만 이런 것들을 생각할 틈도 없이 우주괴수들은 마크로스를 노리고 돌격해온다.

※지도는 「이 별의 내일을 위해」의 2번째와 동일하다.

공략 적의 숫자가 적고 엑세리온, 건버스터의 초기위치가 다르며 유제스가 나오지 않는 것을 제외하면 「이 별의 내일을 위해」의 2번째와 동일하다. 아군 전원의 기력이 150이므로 쉽게 클리어할 수 있다. 클리어 후 맵의 끝으로 가서 탈출해야 하는 것은 마찬가지. 이후 스토리의 진행은 「이 별의 내일을 위해」와 같다.

■승리 조건: 지정된 위치로 엑세리온을 이동시킨 후 5턴 내에 전 유닛 퇴각
■패배 조건: 엑세리온 또는 마크로스의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- **●아군 출격:** A지점에서 건버스터(노리코)
- **●적 유닛:** 우주괴수·합체괴수×6, 혼합형×10, 고속형×2, 상륙정×5
- **●아군 증원:** 2턴 째 A지점에서 엑세리온(타시로), 3턴 째 B지점에서 마크로스(글로벌) 외 18기
- **●적 증원:** 엑세리온 등장과 동시에 바로 위에서 상륙정×3, 적을 일정 이상 없앨 때마다 혼합형×1, 상륙정×4 등장

※ 지도는 「이 별의 내일을 위해」의 3번째와 동일하다.

공략 적의 숫자가 「이 별의 내일을 위해」보다는 많지만 아군 전원의 기력이 150이므로 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 즈필드를 물리치면 모든 적이 퇴각하고 유제스가 등장한다. 이때의 대사는 「이 별의 내일을 위해」와 같다. 유제스와 같이 등장하는 라오데키아의 즈필드가 2대이며, 그리고 아군 증원으로 슈우가 등장하는 점이 다르다. 바로 슈우의 전율을 사용하면 유제스는 분신을 사용할 수 없으므로 이를 이용하면 쉽게 클리어할 수 있다. 물론 4회의 HP회복을 넘기기 위해 약한 공격을 사용해야 한다.

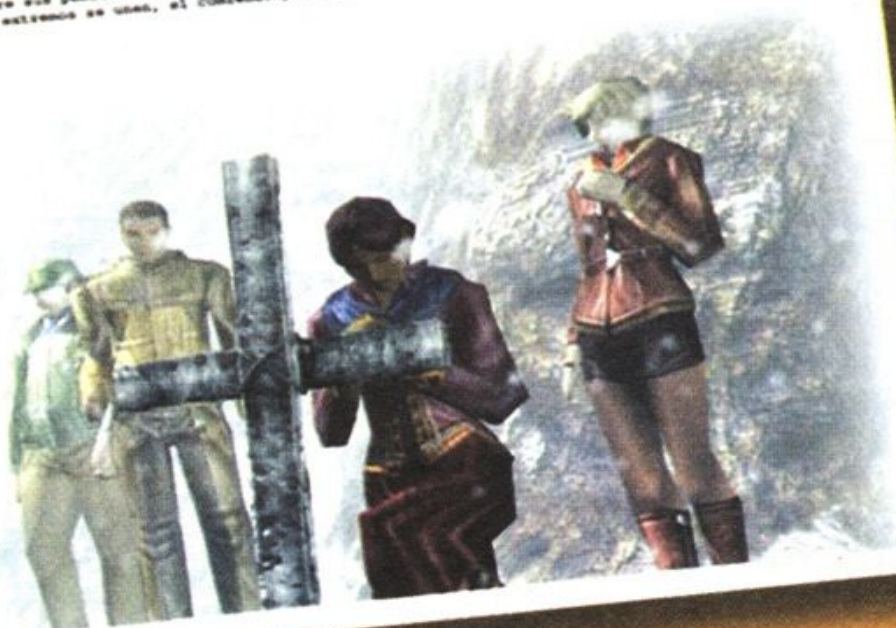
■승리 조건: 적의 전멸
■패배 조건: 마크로스 또는 모함의 격추, 아군의 전멸

등장유닛
- **●아군 출격:** 마크로스(글로벌), 전함 1척 외 20기
- **●적 유닛:** 라오데키아(헬모즈), 오레아나(오레아나), 에제키엘×6, 안티노라×4, 빅가루다×6
- **●적 증원:** 헬모즈를 격추하면 라오데키아가 즈필드를 타고 등장

유제스를 물리치면 드디어 대망의 엔딩! 하지만 사실 「이 별의 내일을 위해」를 클리어했을 때에 비해 매우 짧다. 론드벨 대원들의 그 후 이야기가 나오지 않는 것이다. 만약 이곳으로 왔다면 숙련도를 올리는 방향으로 다시 플레이하자.

●장르:서바이벌 어드벤쳐 ●제작사:SCEI ●발매일:6월 1일 ●발매가: 6,800엔

민주화를 이룬다는 것은 이렇게나 어려운 것이다!

아콩카구아

그래픽	★★★★
사운드	★★★★★
조작감	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★

사람들이 의외의 무관심을 표명한 게임인 「아콩카구아」. 당신은 이 게임에 대해서 얼마나 관심을 가지고 있었는가? 필자는 이 게임이 나오기 전부터 상당한 관심을 가지고 지켜보고 있었다. 그리고 플레이를 해 본 필자의 심정은 대만족! 이것은 「바이오해저드」류와는 전혀 다른 게임성을 보여주면서 한 차원 높은 만족감을 필자에게 선사했다. 머리를 쓰는 즐거움과 생존의 즐거움을 주는 게임인 이 아콩카구아야 말로 필자에게는 코드 베로니카 이후의 최고의 즐거움을 준 게임이 아닌가 한다.

공략 ··· 문복규

게임의 총론

기본적으로 움직여야할 거 아닌가?

·기본조작

이 게임의 움직임은 마치 마우스를 움직이듯이 캐릭터를 조작한다. 화면에 화살표 모양의 커서가 뜨고 그 커서를 움직여서 장소를 지정하면 그 지점으로 캐릭터가 움직이는 형식이다.

방향키+아날로그 스틱	화살표 커서를 움직인다
○ 버튼	장소의 지정, 행동의 결정
△ 버튼	아이템 창을 연다
× 버튼	게임에서는 쓰이지 않고 세이브 시에 캔슬용으로만 쓰임
L1 버튼	캐릭터 체인지
R1 버튼	캐릭터 체인지

보면, 혹은 직접 해보면 알겠지만 이 게임에서의 조작은 초 간단하다. 요즘 액션게임은 대부분 어려운 액션을 요구하여 조작이 복잡한 경우가 많은 것에 비하면 이 게임은 정말 가벼운 마음으로 접할 수 있다(대신에 캐릭터에게 무얼 시키기가 어렵다. 다시 말해 이 게임은 어드벤처…). 참고로 장소지정은 그 화살표가 지정한곳까지 캐릭터가 움직이며 무조건 달린다. 상황에 따라 걷는 수도 있지만 무조건 달린다고 보면 된다.

애매하게 장소를 지정하면 자기 마음대로 움직일 수도 있으니 조심(마지막 말은 농담이다).

▲ 그러니까 마우스 커서라고 생각하자

▲ 이런 절벽 오르기는 ○버튼 누른다고 올라가지는 것은 아니다

시스템도 이해해 보자

·특수조작

일정한 장소나 아이템 등에 화살표가 근접하게 되면, 화살표가 여러가지 모양으로 바뀌게 된다. 크게 느낌표와 위아래로 나타나는 화살표가 있는데, 각각 그 상황에서 ○ 버튼만 눌러 주면 된다. 그러면 아이템의 습득이나 절벽 오르기, 건물 들어가기를 할 수 있다. 그렇다고 무조건 ○버튼만 누르면 안되는 경우도 있는데, 절벽을 오를 때는 무조건 가토우로 아이템 창을 열고 장갑을 껴야 하는 것 같은 경우가 바로 그렇다. 이것은 나중의 캐릭터 특징에서 얘기하겠다.

·전체적인 게임의 흐름

말로만 하기는 좀 애매하지만 예를 들어 바이오해저드를 생각해보자. 거기서보면 한참을 진행하다가 나중에 필요아이템을 얻기 위하여 왔던 곳을 다시 거슬러 올라가는 경우가 생긴다. 소위, 노가다라고 불리는 이것은 일반 RPG게임에서의 레벨 노가다와는 다른 의미이기는 하지만 역시 귀찮은 것임은 틀림이 없다. 그러나 아콩카구아에서는 이런 노가다가 없는 것이 특징이다. 일단 게임은 세이브포인트 단위의 챕터로 진행되며 한 번 지나간 지역은 다시 돌아갈 수 없는 것이 기본이다(물론 이 게임의 목적이 하산에 있다는 것을 고려하면 이 것은 당연한 것일 수도 있다). 그러므로 한번 진행을 하면서 세세한 조사와 추리가 필요한 것이 이 아콩카구아인 것이다.

·기타 옵션들

●세이브: 이 게임은 세이브포인트라는 장소적 개념이 없다. 일단 스토리를 진행하면 저절로 세이브를 할 것인지에 대한 여부를 물어 오는데 각각의 세이브포인트는 하나의 챕터(장-章)를 진행했다는 의미를 지닌다. 각각의 세이브포인트는 하나씩 제목을 지니면서 진행되는데, 본 공략도 이러한 단위로 공략을 진행함을 밝혀 둔다.

●난이도와 옵션 메모리: 신경을 쓰지 않아도 될 정도로 있는 것이 없다. 난이도 조정이나 기타 키 컨피그 같은 것은 아예 없고, 있는 옵션은 달랑 진동의 'ON/OFF' 뿐이다. 메모리 카드 블록은 1블록을 차지한다.

▲ 이것이 세이브 화면이다

등장인물 소개

▲ 주인공이라고 괜히 멋있는 것 같다

카토우(カトウ)

일본인으로 29세. 이 게임의 주인공 격인 캐릭터. 산에 관하여 해박한 지식을 지니고 있고 설정된 자료에 의하면 산 근처가 아니면 취재조차 거부하는 저널리스트이다. 이번에 파차마마의 동행취재를 맡게 되면서 사건에 말려든다. 게임 속에서는 일행을 이끄는 역할을 하게 되며, 항상 희망을 잃지 않는 모습을 보여 준다. 동시에 이 게임의 화자이기도 하다(그래봤자 그렇게 나오는 것은 처음과 마지막뿐이지만).

▲ 웬지 마당쇠 스타일이다

로페즈(ロペズ)

뒤늦게 일행과 합류하는 캐릭터이다. 묵묵히 상황을 관찰하는 면을 보이고 냉정히 판단하며 한마디씩 던진다. 특히 줄리아의 정체를 삐리리는 그쪽 방면에 조예가 있음을 보이는데, 아니나 다를까 그는 삐리리로서 나오는 캐릭터이다. 그가 삐리리할 줄은 정말 몰랐는데 삐리리로까지 나온다. 그러나 나름대로의 아픔을 간직한 캐릭터이다. 악의 존재는 절대로 아니고 자신의 신념을 위해서 움직이는 캐릭터(그러나 로페즈! 난 널 삐리리…).

※삐리리는 게임의 진정한 재미를 위해 필자와의 협의하에 삭제조치하였습니다.

등장인물의 스페셜리티

・카토우

주인공인 카토우는 산악인으로서의 진면목을 유감없이 발휘하는 캐릭터다. 산을 좋아하는 산악인이기 때문에 어지간한 암벽타기는 모두 해낸다. 즉 게임 안에서는 다른 캐릭터가 가지 못하는 장소를 갈 수가 있으며, 동료들을 불러들이는 일도 할 수 있다. 절벽 등을 미리 올라가서 앞의 상황을 정찰하는 일도 가능하다. 주변 지형을 살펴서 카토우가 갈 수 있을만한 곳은 표시가 나므로 체크하여 카토우를 보내는 것이 중요하다. 산에 관한 지식이 풍부하기 때문에 눈사태 등의 염려를 미리 충고해주는 등의 일을 한다

・로페즈

키도 크고 덩치도 크다. 당연히 연상되는 것은 힘도 세다는 것이다. 그의 등장에서부터 그의 힘은 바로 드러나는데 무언가 다른 캐릭터가 도저히 할 수 없는, 힘이 많이 드는 일을 처리할 수 있다. 하지만 그 빈도수가 많지는 않다. 묵묵히 있는 캐릭터이므로 그의 말 한마디 한마디를 중요 체크하는 것이 좋을 것이다.

・스티브

그의 직업이 엔지니어라는 데서 말해주듯이 자질구레한 기계에 관련된 일은 모두 스티브가 해결할 수 있다. 공구로서 물건을 수리를 하거나, 통신기의 조작, 패널 조작, 카드키 등의 조작도 모두 그의 몫이다. 특히 수리를 하는 능력이 탁월하므로 무언가 기계적인 문제에 직면할 때는 그에게 맡기면 된다.

・파챠마마

게임의 무대가 돼는 곳은 안데스 산맥. 즉, 거기는 남미지역이라는 얘기다. 아는 사람은 알겠지만 실제로 그쪽 지역에서 쓰는 언어는 스페인어이다. 파챠마마는 바로 그 스페인어를 할 줄 아는 존재로 나온다. 통역의 역할이 가능하므로 무선기나, 리포트 등을 발견하면 주저없이 파챠마마에게 맡기는 것이 현명하다. 죽어가는 환자가 스페인어로 유언을 남길 때 일단은 파챠마마로 대화를 하면 밑에 자막이 나온다. 한 마디로 통역가.

・줄리아

나이프와 라이터를 소지하고 그것을 활용하는 일을 한다. 특히 적의 배후에서 목을 따버리는 등의 암살같은, 약간은 어울리지 않는 일을 해결할 수 있다. 라이터로 어두워서 갈 수 없는 공간을 진행할 수 있으며, 나이프로 물건을 자르는 일도 가능하다. 가장 중요한 것은 캐릭터 중에서 유일하게 적을 공격할 수 있는 캐릭터라는 것이다.

아이템일람

・아이템 이름	아이템 성질 및 용도
장갑(手袋)	등산용 장갑. 카토우 전용
KEY	트렁크박스의 키, 초반부 사용
소화기(消火器)	초반부 파챠마마가 사용한다
툴킷(ツールキット)	스티브가 사용하는 공구셋트
나이프(ナイフ)	줄리아 전용의 컴뱃 나이프
라이터(ライタ)	줄리아가 사용하는 오일라이터
로프(ロープ)	화물고정용 로프, 두 번 등장한다
에티켓 봉지(エティケト袋)	오일을 담는데 사용한다
천(布)	시트커버로서 지혈하는데 쓰인다
배터리(バテリ)	통신기기 전원공급용 배터리
스키스틱(スキーステイク)	정부군 헬기에 있었던 스틱으로 카토우가 구명보트를 얻기위해 사용
구명 보트(求命ボート)	헬기공격용으로 사용된다
산소통(酸素ボンベ)	불에 닿으면 폭발하는 가스통
구급 킷(救急キット)	캐릭터 체력을 완전히 회복시킨다
무전기(トレンジーシバ)	파챠마마가 가지게 되는 근거리용 무전기, 군용이다
일기(日記)	정부군 병사의 일기 스페인어로 되어 있음, 암호를 알 수 있다
통신시설의 키(鍵)	통신시설의 열쇠를 모아놓은 키 묶음
기계유(機械油)	공작기계용의 윤활유
차륜(車輪)	트랙커의 바퀴
철 파이프(鉄パイプ)	철로변환기 수리용으로 쓰이는 파이프
정유통(油缶)	카토우가 사용하는 기름통, 일회용이다
가솔린탱크(ガソリンタンク)	가솔린이 들어있는 기름통, 카토우가 얻는다
울타리의 키(柵の鍵)	갱도로 들어가는 열쇠
다이너마이트(ダイナマイト)	암석파괴용으로 쓰이는 폭탄
로프가 달린 활차(ロープ付き滑車)	엘리베이터를 들어올리기 위해 쓰이는 도르레
손도끼(ハンドアクス)	카토우가 빙벽을 탈 때 쓰는 손도끼
대형해머(大型ヘーマ)	카토우가 적을 쓰러트릴 때 사용, 로페즈가 장애물을 치울 때 사용
군복(軍服)	정부군 군복으로 파챠마마가 위장시 사용
조명탄(照明弾)	파챠마마가 적의 혼란을 위해 사용하는 조명탄
전구(電球)	스티브가 뇌관대용으로 사용
드럼통(ドラム缶)	폭발력을 증가하기 위해 로페즈가 나른다
C. 카드(C. CARD)	카토우가 동료구출시 사용한다.
소화용 호스(消火用 ホース)	카토우가 동료를 끌어올릴 때 쓴다.
그물(ネット)	카토우가 로페즈의 행동제약시 사용

※아이템 사용시 일회용은 소멸표시없이 저절로 사라진다. 즉, 만약 그 아이템을 사용했는데 그 뒤에도 남아 있다면 아직 쓸 일이 남았다는 뜻이다.

등장인물 소개

스티브(スティブ)

미국인으로 31세. 미국의 다국적 기업에서 일하는 엔지니어로서 출정차 메루자 비행기에 탓다가 변을 당한다. 기술쪽에서는 타의 추종을 불허할 정도의 능력을 보여 주지만, 상당히 불안해 하고 안절부절 못하는 모습을 많이 볼 수 있다. 이유없이 사람을 몰아 부치기도 하고 이기적인 모습을 보이기도 하는 평범한 사람이라고 할 수 있다.

▲ 배가 나온 것이 뛰는데 고생 좀 할 것 같다

파챠마마(パチャママ)

▲ 상당한 미인인데

메루자인으로 33세. 그런데 겉모습은 거의 10대에 가까운 미모의 민주투사. 이 게임의 무대가 되는 가상국가 메루자의 정신적 지주. 사람들은 그녀를 자유의 여신이라 부르며 따르고 있다. 메루자 초기 대통령의 딸로서 사람들을 이끄는 민족 투사이다. 게임에서는 메루자 독립기념일 행사에 참석하여 군중의 충돌과 쿠데타를 막기 위하여 미국에서 돌아오는 도중, 정부군의 조작으로 사건에 휘말리는 구도다. 어찌보면 이 게임의 모든 발단이 되는 캐릭터.

줄리아(ジュリア)

미국인으로 28세. 역시나 카토우와 같은 처지의 저널리스트로 나온다. 하지만 그 정체는 미국 정보부인 CIA소속의 공작원으로 파챠마마의 호위와 감시의 임무를 가지고 있다. 일단은 저널리스트로서의 호신술을 가지고 있다고 하는데 칼쓰는 솜씨가 장난이 아닌 위험한 여자다.

▲ 요즘 게임의 히로인은 상당히 섹시한 면이 있다

게임의 배경

· 프롤로그

메루자는 칠레와 아르헨티나 사이에 위치한 중남미의 소국이다. 메루자를 오랫동안 지배해온 것은 군사의 독재정치였다. 감시와 체포, 고문, 암살, 그리고 대량학살…. 사람들은 자유와 권리를 바라며 공포라는 것에 지쳐 있었다. 이렇게 긴 암흑의 시대에 한줄기 빛을 던진 것은 메루자 초대 대통령의 딸, 파챠마마이다. 민중은 그녀를 자유의 상징으로 하여 민주화 운동을 시작하였다. 이내 그녀의 자애로 가득찬 인권운동은 전국규모로 확대되었다. 그리고 메루자의 독립기념일을 내일 앞두고 지금 드디어 최고조에 달해있다. 내가 비행기에 탄 것은 그녀. 즉, 민주지도자로 있는 파챠마마를 취재하기 위해서였다.

▲ 이곳이 메루자가 위치한 곳

▲ 메루자는 이런 짓거리들을 하고 있었다.

▲ 열변을 토하는 파챠마마의 모습

· 전체배경 스토리

위의 글은 저널리스트인 가토우가 일의 시작을 알리는 프롤로그이다. 위를 봐서도 알겠지만 메루자라고 하는 나라는 마치 우리나라의 7, 80년대처럼 군사 독재정권에 휘둘리고 있는 상태다. 초대대통령의 딸인 파챠마마가 민주화 운동을 이끌고 있는 상태에서 메루자 정부는 그녀의 암살을 기도한다. 그래서 일어나는 것이 파챠마마가 탄 비행기의 폭발사고인 것이다. 거기에 동행해 있던 주인공인 카토우, 파챠마마, 스티브, 줄리아, 로페즈 위의 이 다섯 명은 폭발사고 뒤에 극적으로 만나 비행기가 추락한 남미최고봉 아콩카구아 산에서 살아 돌아가려는 길을 모색하게 된다. 그러나 그들을 가로막는 것은 그들을 노리는 정부군과 안데스의 대자연인 것이다. 즉, 게임의 목적은 이들 다섯 명이 살아서 이곳을 탈출하여 무사히 생환하는 것이 목적이라 할 수 있다. 만약 게임 도중에 한사람이라도 죽는다면 그것은 곧 게임오버를 의미한다. 그러므로 각각의 캐릭터에 대해 세세한 신경을 기울이며 플레이를 해야할 것이다.

▲ 여기가 바로 아콩카구아 산이 위치한 곳

스토리 공략

DISC 5인의 생존자

프롤로그

■ 스토리

메루자의 민주운동가 파챠마마의 동행취재를 나선 일본의 저널리스트 카토우는 동료인 나카야마와 함께 인터뷰를 하려고 하나 실패한다. 일단 명함을 건네고 돌아오는데 갑자기 폭발 사고가 일어나며 비행기는 추락한다. 정신을 차린 카토우는 자신이 산 속에 있음을 알고 파챠마마의 생존과 동료인 나카야마의 죽음을 확인한다. 이제 살아야 하는 것이다.

■ ACTION

우선 정신을 차려 보면 자신이 눈 속의 산에 갇혀 있음을 알게 될 것이다. 좌측을 보면 시체하나와 오른쪽에 보면 카토우의 룩색이 있고 거기서 장갑을 얻을 수 있다. 그리고 벽면을 잘 살펴보면 커서가 바뀌는 부분이 있는데 커서를 그 상태에 맞추고 장갑을 사용하면 카토우가 절벽을 기어올라간다(앞으로도 모든 절벽타기는 이렇게 한다). 올라가면 스페인어로 신음하는 환자 하나와 동료인 나카야마가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있는데, 환자는 제쳐두고 나카야마를 살펴보면 이벤트가 일어나며 나카야마가 진실을 밝혀달라며 죽어버린다. 다시 그곳에서 왼쪽으로 가면 파챠마마가 쓰러져 있다. 그녀를 구한 후에는 R1이나 L1로 캐릭터를 바꿀 수 있으므로 그녀로 스페인어로 신음하는 환자를 살피면 열쇠를 하나주고 죽는다. 그 열쇠를 가지고 오른쪽 길로 가면 트렁크가 하나 있는데 그 안에 소화기가 있다. 소화기를 들고 가서 카토우에게 말을 한번 걸면 빨리 불을 끄라고 하는데 사잇길에 있는 화재지점에서 소화기를 사용하면 된다.

▲ 비행기 폭발!

▲ 이 자식, 꾼 돈 안 갚고 죽다니!

▲ 파챠마마는 살았다(당연하지, 메인 캐릭터인데)

1장 눈 속의 생존자

■ 스토리

불을 끄고 지나간 곳에는 떨어져서 불타고 있는 비행기의 잔해였다. 거기서 미국의 엔지니어인 스티브와 줄리아를 만나게 된다. 절벽아래에는 비행기의 머리 부분이 보이고, 네 명은 결의를 다지고 절벽을 내려간다.

■ ACTION

먼저 카토우로 움직여 보면 스티브가 주저앉아 있는 것을 볼 수 있다. 그는 자신이 왜 이런 처지에 있는지를 한탄하고 있었다. 다시 위로 올라가면 줄리아가 시트 사이에 발이 끼어서 움직이지 못하는 것을 볼 수 있다. 그 위에는 눈이 쌓여서 지나갈 수 없는 곳이 있는데 카토우만 지나갈 수 있기 때문에 길을 만들어낸다. 거기를 지나서 조금 위로 가면 슈트케이스가 있는 것을 확인하고 스티브로 캐릭터를 바꾼 후 줄리아를 한 번 본다. 다시 카토우가 건너와서 스티브에게 말을 걸면 그 슈트케이스는 자신의 것이라며 가지러 가고, 거기서 스티브 전용의 툴킷을 얻을 수 있다. 그것을 이용하면 줄리아를 구출하게 된다. 그후 줄리아로 캐릭터를 바꾸면 나이프와 라이터가 있음을 알 수 있다. 우선, 줄리아로 눈길을 건너가서 로프를 얻고 그것을 카토우에게 건넬 수 있다. 다시 카토우, 처음 장소에서 오른쪽으로 가서 절벽 끝에서 보면 비행기의 머리가 있는 것을 볼 수 있고 부근의 바위에 로프를 사용하면 사람들은 절벽을 내려가게 된다.

▲ 여기는 카토우만 건너갈 수 있다

▲ 눈 속에 있기에는 추운 복장이다

▲ 여기서 로프를 사용하자

2장 절벽으로부터의 강하

■ 스토리

절벽아래에는 비행기의 조종석 부분이 파손되어 떨어져 있었다. 그리고 그 앞에는 파챠마마의 경호원인 마누엘이 심한 부상을 얻고 있었다. 일행은 그를 지혈시키고 조종석으로 들어가서 이 추락이 단순한 사고가 아니라 폭발에 의한 것이었음을 조종사로부터 듣는다. 그리고 헬기는 왔다.

■ ACTION

▲ 여기서 천을 얻자

▲ 좋겠군. 이런 여자가 상처도 치료해 주고

▲ 불타는 문

우선 마누엘의 피를 멈추게 해야 한다. 줄리아로 움직여서 오른쪽으로 가면 다른 비행기의 잔해가 있는데 거기서 나이프를 사용하여 시트의 천을 얻을 수 있다. 그걸 마누엘에게 쓰면 그를 지혈시키는 것이 가능하다. 그리고 비행기의 조종석에 들어가려고 하면 문이 얼어서 들어갈 수 없음을 알 수 있다. 일단 줄리아로 비행기 잔해의 좌측으로 가면 에티켓 봉지가 떨어져 있다. 그걸 얻은 후 다시 비행기 잔해의 반대편으로 가서 보면 오일이 새고 있는데, 거기서 오일을 봉지에 받을 수 있다. 그걸 들어가지 못했던 문에 뿌리고 라이터를 사용하면 들어갈 수 있다. 그 안에는 조종사가 있고 중요한 통신기기가 있으므로 스티브로 들어가서 통신기기를 만져보자. 배터리가 없다고 하며 땅을 치며 다음 장으로 넘어 간다.

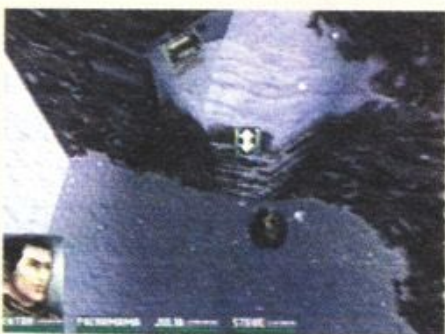
3장 헬기 오다

■ 스토리

갑자기 헬기가 나타났다! 조종사는 살았다면서 손을 흔드나 마누엘은 그게 아니라고 하고, 결국 헬기는 정부군의 것으로 밝혀져 일행들에게 충격을 가한다(조종사는 죽는다). 일행은 헬기에 연락을 취하고 파챠마마는 일단 거래를 성립시키면서 일행을 안심시킨다.

■ ACTION

나타난 헬기는 우리를 공격하므로 수를 강구해야한다. 일단 통신시설을 사용하려면 배터리가 있어야하므로 비행기 잔해의 좌측을 살펴보면 배터리가 빠져나갔음을 알 수 있다. 일행은 배터리를 찾아야 하는데 역시 카토우를 부려먹는다. 헬기의 공격을 피하다보면 오를 수 있는 곳이 2군데가 있는데 일단은 2번째 것만 오르자. 그러면 거기에 배터리가 있으니 이를 스티브에게 건네주자. 그리고 비행기로 돌아와 배터리를 끼우고 통신을 하면 스페인어가 나온다. 여기서 파챠마마로 캐릭터를 바꾸고 통신을 하면 된다.

▲ 쏘지마!

▲ 배터리는 여기에 있다.

▲ 무언가 심각한 얘기를…

4장 정부군 헬기와의 대결

■ 스토리

파챠마마는 자신이 정부군에게 넘어가는 대신에 일행의 안전을 부탁한 것이었다. 사실, 정부군이 필요한 것은 파챠마마 뿐, 다른 이들은 살려둘 필요가 없었다. 결국, 다시 도망치는 일행과 파챠마마. 남은 것은 대결뿐이다. 그러나 대결 후에 마누엘은 결국 죽고 만다.

■ ACTION

▲ 이 위치쯤에서 헬기를 기다리자

헬기와의 대결을 하려면 서로의 협동이 중요한데, 여기서는 카토우와 줄리아를 이용한다. 일단 마누엘의 총격으로 헬기에서 떨어진 스키스틱을 카토우로 줍자. 그런 후에 첫 번째 절벽을 오르면 상자가 하나 보이는데, 그곳에 스틱을 사용하면 구명 보트를 얻을 수 있다. 그리고 반대쪽 모서리로 가면 그곳의 위치가 헬기보다 위라는 것을 알 수 있다. 헬기가 나타날 때쯤 해서 구명보트를 사용하지는 말고 사용하는 척만 하자. 다시 줄리아로 길을 쭈욱 가보면 비행기의 잔해가 하나 나온다. 살펴보면 이곳에 무언가를 끌어다가 걸 수 있을 것 같다고 한다. 그 자리에서 기다리면 헬기에서 늘어뜨려진 걸개가 나타난다. 그걸 클릭하면 줄리아가 그걸 끌어다가 비행기 잔해에다가 걸어 버리고 헬기가 움직이지 못한다. 그때 재빨리 카토우로 캐릭터를 체인지하여 구명 보트를 사용한다. 그러면 헬기의 꼬리날개에 보트가 감기며 헬기는 추락한다.

▲ 여기서 가만히 보고 있으면 걸개가 나타난다

▲ 헬기 격추 성공!

5장 하산개시

■ 스토리

일행은 마누엘의 묘를 만들어 주고 앞으로의 행방에 대해서 논의를 한다. 결국 나름대로의 하산 루트를 찾기로 하는데, 일행이 가는 길 앞에는 거대한 크레바스가 가로막고 있었다. 그리고 그곳에 새로운 동료, 로페즈가 나타난다.

■ ACTION

시작하면 2개의 갈림길이 있는데 왼쪽은 갈 필요가 없고 오른쪽으로 가도록 하자. 거기서 보면 거대한 크레바스가 앞을 막는 것을 볼 수 있고 동시에 위에 단서가 될만한 것도 본다. 그리고 로페즈가 나타나면 모든 게 오케이다. 로페즈로 캐릭터를 바꾸어서 위에 보였던 날개로 다가가서 클릭만 하면 된다. 단, 그곳에 가는 길에 책자가 떨어져 있는데 캐릭터마다 다른 내용이 나오므로 한 번 살펴보는 것도 나쁘지는 않다(주로 메루자 정세에 관한 얘기다).

▲ 마누엘에게 참배를

▲ 이것은 크레바스!!

▲ 로페즈의 등장

6장 협곡을 넘어서

■ 스토리

새로운 신입인 로페즈의 힘은 대단한 것이었다. 비행기의 날개 파편으로 크레바스에 다리를 놓아버리더니, 그걸 치우기까지 하는 것이었다. 대단한 힘이라는 카토우의 말에, "이거만큼은 자신있어"라고 대답하는 로페즈. 그러나 앞으로 나아가야 하는 일행의 앞을 막고있는 것은 정부군의 병사. 그런데 줄리아는 나이프로 간단히 그들을 처치해 버린다. 시체은닉의 재주까지 보이는 줄리아를 일행은 의문을 가지고 지켜보고….

■ ACTION

▲ 무얼 먹고 그리 힘이 셀까?

일단은 로페즈 덕분에 크레바스를 건넌 후, 바로 스티브를 조작하여 계곡 구석에 있는 박스를 열자. 그러면 산소통을 얻을 수 있다. 다음은 줄리아로 조종하여 진행하면 적병이 보초를 서고 있는 것을 볼 수 있다. 줄리아가 나이프를 뽑아들 때 이를 사용하면 적을 처치해 버린다. 다음은 카토우로 진행하자. 그러면 거리가 좀 있는 곳에 적병이 보인다. 거기서 조금 전의 카토우만 오를 수 있는 절벽을 올라가면 적병의 바로 머리 위를 점할 수 있다는 것을 알 수 있다. 다시 내려와 스티브에게 말을 걸면 산소통을 건네준다. 그럼 적병의 머리위로 다시 가서 산소통을 사용하면 적을 처치할 수 있다. 다시 카토우로 진행을 하면 정부군의 텐트가 있는데 거기서 로프를 얻을 수 있다. 그러면 텐트 옆에 있는 절벽을 올라가서 로프를 걸어 두자. 줄리아로 하여금 절벽을 올라가서 진행하면 비행기 잔해 앞에 있는 적의(이놈은 무전기를 가지고 있다) 바로 머리 위에서 서게 되는데, 여기서 나이프를 사용하면 다음 장으로 넘어 간다.

▲ 이 여자가 사람을 죽였어!

▲ 일행은 줄리아에 대해 의문을 가진다

▲ 더욱더 수상해지는 줄리아이다

7장 무선기 탈취

■ 스토리

줄리아가 쓰러뜨린 적병으로부터 얻은 무전기는 군용의 단거리 통신용이었다. 실망하는 일행. 게다가 무전기에서 나오는 소리는 적이 바로 100미터 앞에 있다는 것. 조심스레 전진하다 우연히 얻은 지도로 줄리아는 통신시설의 위치를 알아내고, 거기에 로페즈는 어떻게 그런걸 알 수 있냐며 의문을 다시 가진다. 파챠마마는 통신이 되면 도와줄 사람이 있다고 하고, 일행은 수를 강구한다.

■ ACTION

시작하면 카토우가 이곳의 눈은 오래되어 눈사태의 위험이 있으니 조심하라고 한다. 우선 앞에는 두 갈래의 길이 있는데 좌측은 아직 갈 필요 없다. 우측으로 가면 적병을 발견할 수 있는데 적병을 클릭하면 그가 있는 위치가 붕괴위험이 있는 눈 위에 있음을 알 수 있다. 일부러 세 번만 발각되면 체력은 반이 줄지만 겁없이 다가오는 적병을 처치할 수 있다. 일단 아까 전의 갈림길에서 보면 좌측에 구급세트가 있으니 체력을 회복하고 진행하면 지도를 얻을 수 있다. 다시 진행하면 적병이 있고 적병이 뒤로 돈 사이에 줄리아로 접근하여 나이프를 사용하면 다음 장으로….

▲ 이곳의 눈은 붕괴 위험이 있다

▲ 이렇게 말이지

▲ 뒤로 돈 사이에 접근할 것

8장 탈출로의 가능성

■ 스토리

줄리아는 연달아서 2명의 병사를 처치하나, 한 명의 병사가 죽으면서 낸 총성에 의해서 다른 병사들이 눈치채고 접근해온다. 일행은 안절부절하고 순간 카토우의 기지로 위기를 탈출하면서 적을 전멸시켜 버린다. 그리고 일행은 통신시설로 향한다.

■ ACTION

▲ 반드시 여기서 산소통을 얻어야 한다

▲ 이곳에 산소통을 쓰도록 하자

▲ 적이 눈에 휩쓸려 간다

● 아콩카구아(ACONCAGUA)

여기서 잘못하면 바로 게임오버가 될 수 있으니 조심할 것. 시작하면 2분의 시간이 주어진다. 바로 카토우로 캐릭터를 바꾼 후 옆에 있는 텐트를 조사하자. 산소통을 얻을 수 있다. 그걸 가지고 전장에 있었던 갈림길에서 좌측의 오르막길을 오르도록 하자. 올라가면 불에 타고 있는 비행기의 잔해가 있는데 거기에 산소통을 사용하면 된다. 단, 시간은 2분밖에 없고 돌아가야 하는 거리가 꽤 걸리니 신속히 진행하도록 하자.

9장 통신시설에의 등산로

■ 스토리

일행은 통신시설로 향하기로 한다. 그러나 적병은 아직도 남아 있다. 역시 줄리아가 활약하여 통신시설에 도착한 일행은 의외로 그 규모가 굉장함에 놀란다. 일단은 정찰을 행하고 마침내 그들은 통신시설로 들어가게 된다.

■ ACTION

▲ 절벽으로 밀어 버린다

스토리상으로 일단은 줄리아로 진행한다. 적병이 하나 있는데, 뒤로 돈 사이에 접근하여 처치하자. 그러면 통신시설로 도착하게 된다. 정찰도 역시 줄리아로 한다. 우선 보이는 사다리를 올라간 후에 좌측으로 가면 문 앞에 적의 보초가 있는 것을 볼 수 있다. 역시 나이프를 사용해서 처치하자. 그리고 스티브로 통신시설의 문에 있는 잠금장치를 해제하면 된다.

▲ 통신시설 도착

▲ 이곳은 스티브에게 맡기자

10장 통신시설로의 침입

■ 스토리

일행은 통신시설의 앞에서 어떻게 해야 할 지를 논의한다. 일단은 적병이 분명히 안에 있을 텐데. 그러나 스티브는 이젠 어쩔 수 없다며 스스로 안으로 들어간다. 스티브와 줄리아의 활약으로 일행은 결국 통신사를 사로잡는데 성공하게 된다.

■ ACTION

스티브로 들어왔지만 일단은 줄리아를 사용하자. 줄리아를 들어오게 한 후에 옆에 있는 화장실로 들어가 거기서 대기시킨다. 다음은 스티브. 배전판을 확인한 후 다른 문으로 들어가면 복도가 있는 것을 볼 수 있다. 일단은 어느 문도 들어갈 수 없으니 전진만 하자. 그러면 통신사가 있는 것을 볼 수 있다. 반대쪽으로 돌아가서 직진을 하면 보일러실과 창고가 있는데 보일러실에서 버튼을 누르면 통신사가 오작동인가 하고 배전판을 확인하러 온다. 배전판은 줄리아가 있는 화장실 옆의 엔트렌스에 있으니 그리로 오게 되는데 옆 화장실의 줄리아가 눈치를 채면, 그때 나이프를 사용하면 된다. 그러면 통신사를 사로잡을 수 있다.

▲ 여기에 줄리아를 넣어둔다(물건 같군…)

▲ 저놈이 통신사다

▲ 이 버튼을 눌러준다

11장 통신수단을 확보하라

■ 스토리

통신사를 사로잡은 일행은 통신사를 다그쳐서 사건의 전모를 듣는다. 요컨대 사고로 위장한 파챠마마의 암살…. 일행은 분개하고 만다. 그러나 통신사는 곧 원군이 올테니 마음대로 하라고 말하자, 일행들은 '깜짝' 하고 놀란다. 스티브는 빨리 빠져나갈 방법을 찾아보려 하고 통신시설을 이용하여 파챠마마의 원군과 통신을 하게 된다. 모두 죽은 줄 알았다던 그 사람은 즉시 원군을 보낼 테니 산타마리아 빙하로 오라고 한다. 환호하는 일행. 즉시 산타마리아로 향하고 결국 구조헬기와 조우한다. 그러나 일행의 눈앞에서 헬기는 격추되고 만다.

■ ACTION

▲ 포로주제에 겁이 없이 지껄인다

▲ 여기 안테나를 조작하는 것이다

우선은 스티브로 하여금 통신기를 조작하게 한다. 그러면 패스워드를 모른다고 할 것이다. 다음에는 파챠마마로 하여금 베드룸에 가게 한다. 거기 있는 쪽지를 보면 여자의 이름에서 암호를 발견할 수 있다. 그걸 다시 스티브에게 갖다주면 암호를 알았다고 한다. 그러다가 다시 노이즈가 심하다고 하면서 누군가 안테나의 방향을 바꿔 달라고 한다. 그럼 카토우로 체인지해 통신시설의 밖으로 나간 후에 위쪽에 드럼통 있는 쪽을 보면 절벽이 있다. 거기를 내려가서 보면 회전하는 안테나와 그냥 위성 안테나가 있는 것을 볼 수 있지만 회전하는 안테나 때문에 접근할 수 없다.

그러면 다시 줄리아로 가자. 통신사가 묶여있는 곳 앞에 탁자에 열쇠 꾸러미가 있으니 그걸 가지고 나가도록 하자. 나가기 전에 식당의 문을 따두는 것도 좋다. 나중에 파챠마마가 와서 식당 안의 리포트를 살펴보면 누군가 자신들을 감시하고 있음을 알 수 있다. 줄리아로 통신시설에서 나간 후에 돌아가서 사다리를 오르자. 그러면 안테나 실과 사다리가 있는데 사다리를 올라가면 기지의 방향이 동남쪽이라고 혼잣말을 한다. 그리고 키로 문을 따고 안테나 실로 들어가서 스위치를 조작하면 카토우 앞에 돌던 안테나가 멈춘다. 그러면 다시 카토우로 조작하여 위성안테나의 방향을 동남쪽에 맞추도록 한다. 그리고 다시 나와 줄리아로 하여금 안테나를 돌게 한다. 그후에는 파챠마마. 스티브에게 말을 걸면 이벤트가 벌어지고 일행은 산타마리아 빙하로 향한다. 거기서 헬기가 떨어지는 걸 보고 다음 장으로….

▲ 일행을 도와주려는 사람. '산타마리아로 오시게나' 라고 한다

▲ 구조헬기가 그만 떨어지고 만다

DISC 2 메루자의 민주화를 위해

12장 구조헬기 격추

■ 스토리

구조헬기가 격추되었다! 일행은 그 앞에서 아연실색하지만 그럴 새가 없다. 다시 정부군이 나타나 그들에게 향하고 있는 것이다. 성급히 줄리아가 말하는 데로 도망치는 일행들. 스티브에게 어찌된 거냐고 묻지만 그들이 어떻게 그 장소를 알았는지는 알 도리가 없다. 일단은 다른 탈출로를 모색하기로 하고 다리 위에 불을 놓음으로써 시간을 벌려 한다. 그리고 다리 건너에 있는 것은 막혀버린 하산루트와 더 이상 쓰지 않는 철광이었다.

■ ACTION

▲ 일단 시간을 벌었다

▲ 이 오두막은 이후, 올 필요없다

▲ 여기서 와이어를 끌어내린다

이벤트가 지난 후에 파챠마마로 진행하면 표시판에 좌측은 하산루트, 우측은 탄광이라고 적혀 있는 것을 볼 수 있다.
어차피 하산루트로 가보았자 막혀있으니 탄광으로 향하자. 일단은 파챠마마로 가는데 길이 갈라지는 것을 볼 수 있다.
우측길로 해서 쭉 가다보면 오두막 하나를 발견할 수 있는데 거기에 있는 리포트에서 이곳에 다른 탈출구가 있음을 알 수 있다(스페인어로 써 있기 때문에 파챠마마가 아니면 읽을 수 없음). 그리고 그곳 선반에서 윤활유를 얻을 수 있다. 다시 나와서 처음 갈래길에서 우측으로 가면 낡은 트럭을 볼 수 있는데 트럭 앞에 있는 와이어 윈치에 기름을 사용하도록 하자. 그리고 스티브로 그 장소에 와서 와이어를 클릭하면 와이어를 절벽 밑으로 끌어내린다.
절벽을 내려가면 쓰러져 있는 트랙커가 있는데 거기서 차륜을 얻을 수 있다.

13장 탈출로를 찾아라

■ 스토리

차륜을 얻은 스티브는 다리 앞에까지 다가온 정부군을 보게 된다. 성급히 일행에게 알리고… 빠져나가는 길은 역시 막혀있는 탄광의 입구. 불이 꺼지면 바로 정부군은 그들을 살해하려고 다가올 것이다. 방법을 찾아 나서야만 한다.

■ ACTION

일단은 스티브로 움직인다. 나와서 오른쪽으로 가다보면 움직이는 것이 있는데 파이프임을 알 수 있다. 그리고 손잡이가 떨어져 나간 철로변환기도 볼 수가 있다. 계속 가다보면 다리를 지나서 바퀴가 없는 트랙커가 있는데 거기서 차륜을 사용하면 고칠 수가 있다. 다음으로 로페즈를 움직이자. 로페즈로 스티브에게 말을 걸면 스티브가 파이프를 잘라내 달라는 부탁을 한다. 일단은 쓰러져 있던 트랙커를 일으킨 후 조금 전에 본 움직이는 파이프를 클릭하면 철로 위에 눕힌다. 다시 트랙커 있는 데로 가서 트랙커를 밀면(이전에 앞에 있는 철로 변환기를 조작해야 한다) 트랙커가 지나간 것 때문에 파이프가 잘려져 있는 것을 볼 수 있다. 그것을 스티브가 가지고 손잡이가 떨어져 나간 철로변환기에 사용하면 손잡이를 달 수 있다. 거기에 파챠마마가 가지고 있던 윤활유를 사용하면 변환을 할 수 있다. 다시 로페즈로 트랙커를 원위치에 옮긴 후 밀면 다음 장으로 넘어가게 된다.

▲ 이 파이프를 어떻게 하면…

▲ 힘 좋은 우리의 로페즈

14장 철교를 떨어 뜨려라

■ 스토리

로페즈가 힘으로 밀어붙인 트랙커는 간신히 갱도의 입구를 열어놓았다. 사람들은 반대 쪽의 빛에 희망을 가지고 그곳으로 가려고 하나 파챠마마의 통신기에는 이미 정부군이 소화작업을 끝내고 다가오는 것을 알려준다. 절대절명의 순간, 그들은 기지를 발휘하여 다리를 떨어뜨리지만 쉴 틈은 없다. 파챠마마는 내일의 독립기념일 행사에 참석하지 않으면 안되는 것이다.

■ ACTION

▲ 여기서 기름을 받는다

▲ 성공을 하게 되면 이런 멋진 장면이 나온다

작전은 이러하다. 갱도 안 트랙커의 다이너마이트를 이용해서 다리를 떨어트린다는 것. 그러나 그렇게 하기 위해서는 앞의 철로 변환기를 조작해야 하는데, 얼어서 움직이지 않는다. 녹이려면 무엇인가 탈것이 있어야 하고, 사람들은 무책임하게 카토우에게 이 일을 맡긴다. 우선은 카토우를 움직여서 이전에 와이어를 끌어 내렸던 그 트럭이 있는 곳으로 가자. 그러면 아직 기름이 있는 곳을 찾을 수 있다. 거기서 정유통에 기름을 받으면, 달랑 시간을 1분 준다. 넘어가면 게임오버이므로 재빨리 줄리아가 있는 곳으로 가자. 그곳 변환기에 정유통을 사용하여 기름을 붓고, 줄리아로 불을 붙인다. 그리고 다시 변환기를 조작한다. 그 다음, 재빠르게 로페즈로 바꾸고 앞의 트랙커를 밀면 된다. 그러나 어리버리하게 행동하면 시간이 지나가 버리므로 재빨리 행동해야 한다.

▲ 자네, 스카이다이빙 좋아하나?

15장 실의의 생존자

■ 스토리

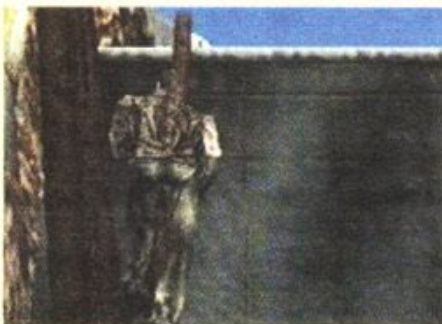
일단은 빠져 나온 일행들. 그러나 앞으로의 길이 문제였다. 결국 자력으로서 하산을 해야 한다는 것은 너무나 힘든 일이다. 설령 그렇다 하더라도 파챠마마는 독립기념행사에 참석할 수 없게될 것이고 그렇게 되면 메루자는 전쟁에 휩쓸리게 될 것이다. 거기에 로페즈는 일행중에 배반자가 있지 않을까 하는 의문을 제기하게 된다. 그러나 카토우는 지금은 그런 것에 신경 쓸 여유가 없다며 무엇인가 방법을 모색하려 한다.

■ ACTION

▲ 이건 거의 클리프 행어로군!

일행이 가는 길 앞에 낡은 다리가 하나 있다. 카토우가 시범적으로 건너다가 다리가 끊어져 카토우와 일행은 떨어지고 만다. 카토우를 조작하여 계속 진행하면 작은 건물이 있는데 그 안에서 가솔린이 들어있는 탱크를 발견할 수 있다. 그 건물의 옥상으로 올라가서 손잡이를 움직이면 반대쪽에서 바구니같은 것이 오는 걸 알 수 있다. 그 바구니에 가솔린 탱크를 담고 반대쪽으로 보낸다. 다음 로페즈로 바꾸어 뒤의 건물 쪽으로 돌아 가보면 창문을 통하여 건물옥상에 창문이 있는 것을 알 수 있다. 다시 그 건물 반대쪽으로 가서 옆에 있는 철근을 클릭하면 옥상으로 올라갈 수 있다. 옥상으로 올라간 후, 창문을 통하여 방으로 들어간다.

거기에서 울타리의 열쇠를 얻을 수 있다. 방에서 나와 그 열쇠를 이용하여 울타리의 문을 열고 줄리아로 라이터를 켠 후, 갱도로 들어간다. 들어가서 왼쪽으로 가면 카토우가 반대쪽으로 보낸 가솔린 탱크를 얻을 수 있다. 다시 나와서 갱도 옆에 있는 건물의 발전기 안에 가솔린을 넣고 스티브로 조작을 하면 발전기가 돌아가며 갱도 안에 불이 켜진다. 다시 파챠마마로 열쇠를 얻었던 방에 들어가면 리포트를 통하여 근처에 게릴라 마을이 있음을 알 수 있고, 옆에 계기판을 보면 레버가 있는데 위치를 펌프로 맞추어 놓는다. 다시 스티브로 하여 갱도로 들어가면 펌프가 있는 것을 볼 수 있는데, 펌프를 조작하면 그 앞에 물을 빼서 지나갈 수 있다. 그러나 어두우므로 줄리아를 통해 들어가야 한다. 그 안에서 다이너마이트를 얻고 다음 장으로 넘어간다.

▲ 여기서 반대쪽으로 가솔린 탱크를 보낸다.

▲ 철근 오르기랄까?

16장 폐갱의 어둠

■ 스토리

줄리아는 다이너마이트를 얻음과 동시에 암반이 무너져 갱도 속에 홀로 갇히게 된다. 어둠 속에 홀로 남겨진 줄리아. 파챠마마는 구하자고 하지만 스티브는 별로 내키지 않아 한다. 아무래도 정체가 의심스럽다며. 거기에 로페즈조차 동조하지만 파챠마마는 그럴 수 없다며 그녀를 구해야 한다고 설득하는데….

■ ACTION

▲ 사람들을 설득하는 파챠마마

▲ 진짜 산 잘 탄다

스티브로 가다보면 새로운 갱도가 있음을 알 수 있다. 거기서 로프가 달린 활차와 손도끼를 얻을 수 있다. 다시 나와 오른쪽으로 돌아가서 바구니에 핸드액스를 놓고 카토우로 캐릭터를 바꾼다. 카토우가 손잡이를 움직여 바구니에서부터 손도끼를 얻은 후, 다시 다리가 끊어 졌던 곳으로 돌아간다. 그 옆에 빙벽에 손도끼를 사용하면 일행이 있는 곳으로 돌아갈 수 있다. 줄리아를 구하기 위해 오른쪽으로 쭉 가다보면 갱도의 엘리베이터가 있는 것을 볼 수 있다. 스티브로 그쪽으로 와서 활차를 달아보려 해도 키가 안되므로 로페즈에게 활차를 건네주도록 하자. 로페즈가 활차를 달면 카토우가 그 밑에 내려갈 수가 있다.

▲ 여기서 활차를 이용한다

17장 줄리아 구출

■ 스토리

줄리아를 구출한 일행들. 그러나 일행들은 줄리아에 대해 궁금한 것이 많았다. 줄리아에게 사실을 말해 줄 것을 요구하는 일행들. 줄리아는 결국 자신의 정체를 얘기하는데. 그녀는 미 중앙정보국(CIA)의 정보원이었던 것이다. 목적은 파챠마마의 감시 및 호위. 결국 그녀는 미국에 있어서도 중요한 인물이었던 것이다. 일행들은 그녀의 처지를 이해하고 길을 가는 중, 상처를 입은 게릴라를 만나게 된다. 게릴라 마을이 정부군의 공격을 받고 있으며 그곳에 헬기가 있음을 알리고 그는 죽는다. 자, 이제 게릴라 마을로 향해야 한다.

■ ACTION

줄리아 구출 후에 카토우로 줄리아에게 말을 걸면 그녀에게서 다이너마이트와 라이터를 얻을 수 있다. 그리고 다시 손도끼를 이용하여 건너편으로 건너가자. 건너간 후 가보면 바위로 막혀진 부분이 있음을 알 수 있는데, 그곳에 다이너마이트를 설치하여 폭발을 시킨다. 그러나 아직은 부족. 파챠마마로 하여금 이전에 열쇠를 얻었던 방에 들어가 기계를 조작하여 레버를 컨베어에 맞추자. 그리고 스티브로 하여금 갱도로 들어

가서 새로운 갱도 안에 있는 컨베어 벨트를 조작하면 길이 열린다.

▲ 이것을 조작하면 길이 열린다

▲ 상처입은 게릴라의 등장

18장 결의의 생존자들

■ 스토리

게릴라 마을에 도착한 일행들. 그러나 무기를 가진 적을 상대로 어떻게 할 것인지 대책은 없었다. 그러나 마을에 있는 헬기는 꼭 필요했기 때문에 일행들은 결의를 가지고 마을로 다가간다. 그 나약했던 모습의 스티브조차도….

■ ACTION

▲ 어느새 석양이 지고 있다

▲ 여기서 해머를 써야 한다

마을에 들어간 후 줄리아로 가다보면 적을 한 명 처치할 수 있다. 그리고 좀더 가다보면 텐트와 함께 적병이 있는 것을 볼 수 있는데 뒤로 돌아가려 해도 다른 쪽에 또 한 명이 있기 때문에 그렇게 할 수 없다. 여기서 카토우로 바꾼 후, 가다보면 카토우가 오를 수 있는 절벽이 있다. 거기로 올라가서 카토우로 살펴보면 적병머리 위에 설 수 있는 것을 알 수 있는데 반대편으로 쭉 가서 내려간 후, 그 앞의 텐트를 살펴보면 산소통을 얻을 수 있다. 다시 올라와서 이전에 했던 것과 같이 병사 머리 위에서 산소통을 사용하여 병사를 처치한다.

다음 줄리아로 바꾼 후 나머지 한 명도 처치한다. 해치운 병사 앞에 있는 텐트에서는 구급상자와 대형해머를 얻을 수 있는데, 이중 구급상자는 일행중 체력이 모자란 사람에게 사용하도록 하고 대형해머는 카토우가 갖도록 한다. 카토우로 다시 절벽을 올라간 후 가다보면 다리 밑에 있는 두 명의 병사를 볼 수 있다. 그 병사 위에 있는 다리에 대형해머를 사용하면 병사를 처치할 수 있다. 카토우는 다시 내려와 해머를 로페즈에게 건네준다. 로페즈는 방금 전 다리가 무너진 곳에 가서 해머를 사용하여 길을 만든다. 길을 만든 후에는 다음 장으로….

19장 정부군 주둔지

■ 스토리

정부군의 움직임이 뭔가 이상하다는 것을 눈치챈 일행들. 알고 봤더니 원군을 부르는 것 같았다. 그것은 아직은 마을이 점령되지 않았다는 것. 파챠마마는 죽는걸 두고 볼 수 없다며 도와주자고 말한다. 그러나 일행들은 무기도 없이 도울 수도 없는데 어떻게 할 것인가? 결국 적으로 위장한 파챠마마가 위험을 무릅쓰고 적들 속으로 들어가게 된다.

■ ACTION

일단 전진하려고 해도 적들이 너무 많다. 아무리 줄리아라 해도 한꺼번에 셋을 상대할 수는 없는 일. 카토우를 움직여 옆의 절벽을 올라가 맞은 편으로 내려간다. 그곳에 텐트가 있는데 적의 눈을 피해 조사를 해보면 군복을 얻을 수 있다. 그러나 그 군복이 남자에겐 적은 스몰 사이즈이므로 돌아와서 일행중 여자에게 건넬 수 있는데 줄리아에게 건네주게 되면 게임오버가 되니 반드시 파챠마마에게 건넬 것. 파챠마마는 군복을 입고 적으로 위장한 후 적병에게 다가갈 수 있다. 말을 들어보면 조명탄을 신호로 하여 공격을 하기로 했다고 한다. 적병에게 순서대로 말을 걸어가며 전진하다 보면 그중 하나가 조명탄을 파챠마마에게 준다. 계속 전진하여 트럭있는 곳에서 위로 올라가면 텐트가 보이고 그 옆에 조명탄 발사대가 있다. 거기에다가 조명탄을 사용하면 된다.

▲ 군복을 입은 파챠마마의 모습

▲ 여기에다 조명탄을 쓴다.

20장 반격의 낭연

■ 스토리

파챠마마의 활약으로 정부군은 게릴라와 전투를 벌이며, 주인공 일행에게 길을 터주게 된다. 스티브의 활약으로 멋지게 정부군을 혼란시키는데 성공한 주인공일행. 게릴라는 진격하고 정부군은 도망친다. 게릴라 대장은 파챠마마에게 한시 빨리 독립기념행사장으로 가는 것이 좋겠다고 말하고 헬기를 빌려준다. 헬기에 탑승한 일행들. 그러나 뜻하지 않는 변수가 생기는데, 바로 로페즈의 배반이다. 일행은 로페즈가 시키는 대로 정부군의 아지트로 향하게 된다.

■ ACTION

▲ 다시 한 번 느끼지만 이놈 정말 힘세다.

스티브로 앞으로 진행하면 정부군이 사라진 것을 알 수 있다. 계속 진행하면 트럭 있는 곳까지 올 수 있는데, 트럭의 뒤를 조사해 보면 트럭 안이 화약으로 가득찬 것을 알 수 있다. 그리고 스티브는 줄리아와 얘기를 한 후 트럭 안에 발화장치를 만든다. 그러나 부족한 것이 있으니 파챠마마로 바꾸자. 파챠마마로 다시 와서 스티브에게 말을 걸면 뇌관이 부족하다고 말한다. 그러면 파챠마마로 조명탄 발사대가 있던 곳으로 돌아와서 그곳의 텐트를 조사하면 전구를 얻을 수 있다. 그 전구를 다시 스티브에게 가져다주자. 그러면 스티브는 뇌관은 됐으나 폭발력을 가속시킬만한 것이 없다고 한다.

트럭에서 오른쪽으로 가면 가솔린 탱크가 있지만 적병 때문에 지나갈 수가 없다. 파챠마마를 이용해서 그 앞을 지키고 있는 적병에게 말을 걸면 잠시 교대를 할 수 있다. 파챠마마가 그곳을 지키는 사이 로페즈를 움직여 가솔린 탱크가 있는 곳으로 간다. 가솔린 탱크 중, 중간부분에 있는 것이 가득 차있는 것을 알 수 있는데 대단하게도 로페즈는 그것을 어깨에 들어 스티브에게 가져온다. 그러면 일단 상황은 완료. 파챠마마를 다시 교대시켜서 일행 쪽에 합류시킨 후, 스티브를 조작. 트럭의 운전석을 열면 열쇠가 없다. 그곳에 스티브의 툴킷 세트를 사용하면 트럭의 시동이 걸리고 이벤트로 넘어가게 된다.

▲ 어지간한 액션배우 뺨치는 모습이다.

▲ 네 놈이 배반을 할 줄이야!!!

21장 로페즈의 배반

■ 스토리

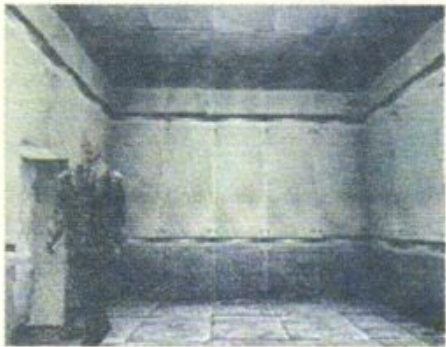
결국 로페즈의 배반으로 일행들은 정부군의 아지트로 잡혀오게 된다. 스티브와 줄리아, 그리고 카토우는 각각의 독방에 갇히게 된다. 그러나 카토우는 순간의 기지로서 독방을 빠져 나와 동료들을 구출하고 파챠마마를 구하기 위해 나서게 된다.

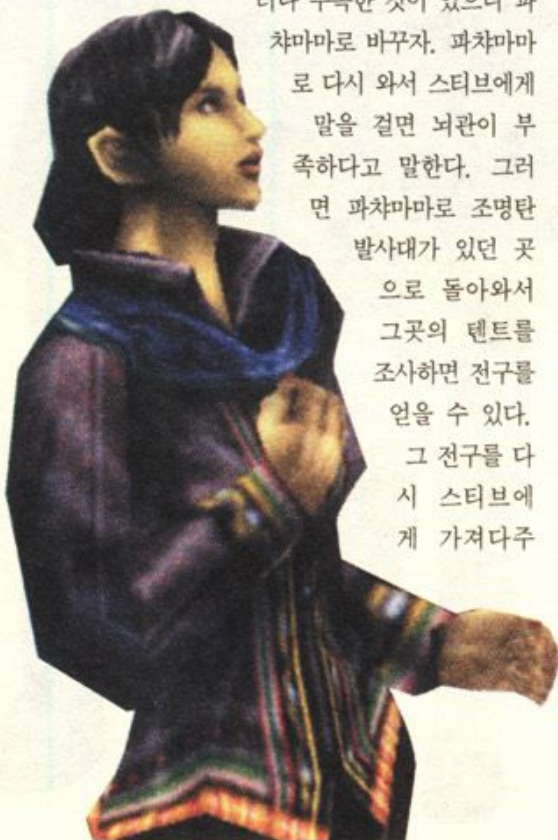
■ ACTION

처음에 조작은 카토우 밖에 할 수 없다. 순서대로 문과 세면대 침대를 조사하면 빨리 파챠마마를 구해야 된다는 말밖에 하지 않는다. 다음에 방구석 쪽을 보면 카토우가 기어오를만한 공간이 있으니 그곳을 기어올라가자. 그러면 아무도 없는 줄 알고 간수가 뛰어들어오니 카토우가 기습을 하여 빠져나갈 수 있게 된다(어느 게임을 보든 마찬가지지만 간수나 보초를 서는 놈들은 죄다 멍청한 경우가 많다). 카토우가 빠져 나오면 동료들을 구해야 한다는 것을 알 수 있다. 계속 전진하면 보초가 하나 있고 옷을 갈아입는 곳에서 군복을 입고 나오는 로페즈의 모습을 볼 수 있다(로페즈는 정부군의 꽤 높은 계급인 것 같다).

일단 병사때문에 진행할 수 없으니 옆에 있는 창고로 들어가자. 역시나 창고 안에는 카토우가 기어올라갈 만한 장소가 있다. 그곳을 올라가면 컨트롤 룸을 볼 수 있고, 나오는 것은 화약고다. 화약고에서 줄리아의 나이프와 라이터를 얻은 후 다시 나오자. 오른쪽으로 가면 숙직실로 갈 수가 있는데 거기에서 스티브의 툴킷 세트를 얻을 수 있다. 그 옆을 보면 메모가 있는데 그날의 정부군 일정을 알 수 있다. 다시나와 복도를 따라 죽 가다보면 벽면에 붙어있는 화재경보기와 끝에 보초가 서있는 곳을 발견할 수 있다.

다시 화약고로 와서 화약고의 천장 쪽을 잘 살펴보면 화재경보기가 있는 것을 알 수

▲ 여기서 적병을 처리

▲ 로페즈자식, 옷이 좋아 보인다

▲ 이곳에서 라이터를 써야 한다

있다. 그곳에 라이터를 사용하면 화재경보가 울리며 보초가 컨트롤 룸으로 뛰어들어가게 된다. 그 사이에 재빨리 화약고에서 나와, 아까 로페즈가 나왔던 방으로 들어가면 C.카드를 얻을 수 있다. C.카드를 얻은 후 나오면 아까 그 보초가 다시 있는 것을 알 수 있는데 보초가 뒤로 돈 사이에 재빨리 지나가자. C.카드를 사용해서 동료를 구하고 각각에게 아이템을 돌려준다.

다음은 줄리아로 아까 보초가 있던 곳으로 와서 처치를 한다. 그리고 스티브를 이용해 컨트롤 룸의 잠금장치를 해제하고 안으로 들어간다. 컨트롤 기계 앞에 스티브를 클릭하면 스스로 앉아 조작을 하게 된다. 그후 줄리아와 카토우를 차례대로 엘리에이터 홀 입구까지 데려다 놓자. 다시 스티브로 컨트롤 기계 옆을 보면 엘리베이터 홀의 문을 열 수 있는 장치가 있다. 그걸 클릭하면 엘리베이터 홀의 문이 열리게 되는데 딱 5초만 열리므로 그 사이에 재빨리 들어가야 한다. 이런 식으로 카토우와 줄리아 둘 다 들어간 후 엘리베이터 안에도 둘 다 같이 들어간다. 그리고 스티브가 방송으로 파챠마마는 최상층에 있다는 것을 가르쳐주면 일행은 최상층으로 향한다.

22장 파챠마마는 어디에?

■ 스토리

파챠마마를 찾아 온 주인공일행. 결국 찾아오기는 하지만 그녀는 로페즈와 함께였다. 가까스로 로페즈를 물리친 후, 파챠마마와 함께 탈출을 시도하는 일행은 과연….

■ ACTION

엘리베이터 홀을 나오면 바로 앞에 제어실이 있다는 것을 알 수 있다. 제어실에 둘 다 들어가자. 그런데 제어실 안이 너무 어두워 아무 것도 할 수가 없다. 그렇다고 줄리아의 라이터를 이용해서 스위치를 찾으려 해봤자 헛수고일 뿐임을 알아야 한다. 스티브로 바꾼 후에 컨트롤 기계의 좌측 상단을 클릭하면 제어실에 전원을 넣는 것이 가능하다. 전원이 들어온 제어실 안에서 카토우는 에어덕트가 있는 것을 알 수가 있다. 그러면 일단 줄리아는 제어실에 남겨두고 카토우만 에어덕트를 통하여 회의실로 빠지자. 회의실 안에는 얻을 아이템이 없으므로 바로 나온 뒤, 옆으로 들어가면 자료실이 있는데 거기서 구급상자와 파차마마와 메루자 관련자료들이 있음을 알 수가 있다. 구급상자를 얻은 후 나와서 복도를 진행하면 바닥에 고압전류가 흐르는 곳이 있다. 그러면 거기서 줄리아로 바꾼 후 제어실 계기의 레버를 조작하면 전류의 방향을 바꿀 수 있다. 이런 식으로 두 개의 전류 바닥을 지나서 가면 병사가 있는 복도가 있고 그 옆에서 사람 목소리가 들림을 알 수 있다. 바로 로페즈가 파챠마마를 다그치고 있는 장면인데 무슨 이유에선지 그가 노리는 것은 파챠마마의 목숨이 아닌 산악게릴라의 아지트이다.

어쨌든 가토우가 등장하여 전투가 벌어진다(전투라고 해봤자 다른 게임의 그런 전투가 아닌 일방적으로 도망만치는 전투지만, 어쨌든 전투는 전투니까). 전투에서 가만히 있으면 로페즈가 쏘는 총을 족족 다 맞는다. 무조건 쉴새없이 움직여야 한다. 그러다 잘못해서 로페즈 쪽으로 가버리면 뒤통수를 한 방 맞는 수가 있으니 조심할 것. 방법은 로페즈 앞에서 얼쩡대며 조금씩조금씩 바닥 고압전류판으로 유인하는 것이다. 그런 식으로 유인하다가 로페즈가 고압전류판 위에 올라왔을 때 재빨리 줄리아로 바꾸어 제어실의 레버를 조작하면 로페즈는 멋지게 통닭이 되며 쓰러진다.

▲ 여기서 전기 제어를 할 수 있다

▲ 이 자식아, 다그치지 마라!

▲ 전기구이가 되는 로페즈

그러고 나면 일행은 엘리베이터를 타게되는데 스티브가 옥상에 헬기가 있음을 알리고 자신도 그리 갈 것임을 알린다. 그런데 엘리베이터가 갑자기 전원이 끊기며 서게된다. 이 부분이 약간 조작이 까다로운데 우선은 희미하게 보이는 엘리베이터 패널을 각 캐릭터가 한 번씩 보게 한다. 파챠마마는 무언가 쓰여있지만 좀더 밝았으면 한다는데 우선 줄리아가 패널근처로 와서 라이터를 켠다. 그 후 패널을 살피면 스페인어?라며 의문부호가 뜬다. 줄리아를 그 상태로 그대로 두고 파챠마마만 조용히 줄리아 옆으로 데려다 놓는다. 다시 줄리아로 바꾼 후 그 상태 그대로 파챠마마에게 말을 건넨다. 그렇게 해서 줄리아가 만약 잠깐 와달라는 말을 한다면 OK. 써있는 말은 엘리베이터 위쪽에 탈출구가 있다는 것이다. 카토우로 바꾸어서 천장부분을 살펴보면 빠져나갈 구멍이 있다는 것을 알 수 있다. 그런 후 엘리베이터 구석 쪽으로 가보면 그곳에 카토우가 올라갈 수 있는 곳이 있으므로 그곳을 통하여 엘리베이터를 빠져나갈 것.

빠져나온 후 보면 앞에 소화전이 있는데 거기서 소방용 호스를 얻을 수 있다. 그 소방용 호스를 다시 엘리베이터 쪽으로 와서 사용하면 일행을 모두 끌어올릴 수 있다. 그러면 다음 장으로 넘어 갈 수 있게 된다.

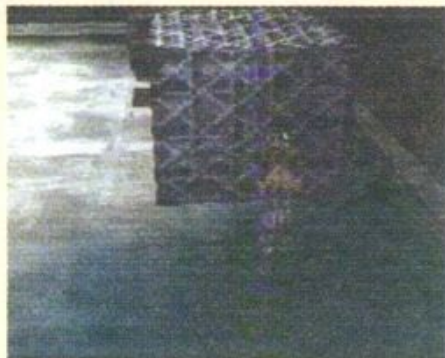
23장 탈출로의 길

■ 스토리

간신히 옥상까지 온 일행. 그러나 그 앞을 가로막고 있는 것은 새카맣게 타버린 데다가 손에는 기관총까지 든 로페즈였다. 왜 이렇게 막느냐는 파챠마마의 질문에 삼 년 전 게릴라에 의해 가족을 잃은 자신의 과거를 밝히는 로페즈. 그러나 주인공일행을 막으니 어쩔 수 없이 쓰러트려 주자. 일행은 헬기를 이용한 극적인 탈출에 성공하고 독립기념행사 광장에 무사히 도착한다. 그리고 파챠마마의 등장으로 불안했던 기운의

독립기념광장의 모습은 대번에 환호로 바뀌고 사람들은 자유를 외친다. 정말로 파챠마마는 메루자에 있어서 자유의 여신이었던 것이다.

■ ACTION

▲ 보스전 장면은 이렇다. 방향을 잘 보고 로페즈의 주의를 끌어야 한다

▲ 여기서 그물을 얻는다

▲ 물을 뒤집어 쓰면 건널 수 있다

▲ 파챠마마로 인해 기뻐하는 시민들

옥상에 올라가면 로페즈가 기다리고 있다(얼굴을 새카맣게 타가지고). 한 손에 기관총을 난사하는 로페즈 앞에서 최후의 보스전을 치러야 한다. 이번은 상당히 난감하기 그지없는데 도대체가 우리편은 권총 한 자루 없는데 어떻게 기관총과 싸우라는 것인지…. 일단 펼쳐지는 구도를 보면 옥상 한 가운데 서있는 로페즈와 주변 컨테이너 뒤에 숨은 일행을 볼 수 있다. 가만히 살펴보면 로페즈의 사격방향은 전방 180°라는 것을 알 수 있다. 즉, 그 말은 뒤로 돌아가면 총에 안 맞는다는 얘기다.

우선 파챠마마를 이용해 우측으로 로페즈의 주의를 집중시키자. 단, 주의할 것은 반드시 잠깐 몸을 드러냈다가 다시 숨어야 한다는 것이다.(안 그러면 기관총에 맞는다.) 그렇게 되면 카토우가 있는 쪽이 로페즈의 후방을 점하게 된다. 그러면 재빨리 건너편 컨테이너로 달려가도록 하자. 그러면 다시 로페즈의 주의는 카토우 쪽을 향하게 된다. 그런 다음 카토우로 움직여 현재 로페즈가 바라보는 방향의 우측으로 주의를 끈다. 그러면 줄리아가 있는 방향이 후방이 된다. 그 후 줄리아가 건너온 다음 다시 파챠마마로 주의를 끈다. 그렇게 하면 줄리아로 하여금 카토우가 있는 곳까지 가게 할 수 있을 것이다. 그 옆을 보면 조명탑의 배전판이 있다. 그걸 줄리아의 나이프를 사용하면 배전선을 끊어버리며 조명이 꺼지게 된다. 그렇게 되면 로페즈의 시야가 좁아져서 옥상 가운데의 밝은 부분이 아니면 발각되지 않는다. 그런 후에는 카토우를 이용하여 옥상 오른쪽에 있는 화물로 다가가 그물을 얻도록 하자. 그물을 얻은 후 잘 보면 물이 떨어지는 곳이 있는데 그곳으로 가서 위로 올라간다. 그 위에서 움직이면 로페즈의 머리 위를 점할 수가 있다. 거기서 그물을 쓰면 카토우와 로페즈의 육박전이 벌어지고 총을 줄리아가 줍는다. 그러나 너무 어두워서 줄리아는 쏠 수가 없다. 그리고 카토우는 로페즈의 상대가 되지 않는다. 그러한 때에 스티브가 등장을 한다. 줄리아는 스티브에게 조명을 켜라고 말하고 그럼 스티브를 조작하여 조명을 켜야한다. 배전판은 쭉 걸어가다 보면 보이니 그곳에서 스티브의 툴킷을 쓰면 조명이 들어오고 줄리아는 로페즈를 쏴버린다.

그럼 이제 헬기가 있는 건물로 넘어가는 일만 남았다. 그러나 유일한 수단인 엘리베이터가 없어졌기 때문에 옆의 크레인을 기동하여야만 한다. 게다가 로페즈가 자폭장치를 누르는 바람에 시간은 3분밖에 없다. 일단 크레인을 가동시키면 줄리아와 파챠마마가 스티브가 있는 곳으로 갈 수가 있다. 그런 후 카토우가 건너가려고 할 때 밑에서 불길이 일어나 건너갈 수가 없게 된다. 그럼 바로 옆을 보면 물이 쏟아지는 곳이 있는데 그곳을 클릭하면 카토우가 물을 뒤집어써서 건너면 되겠거니 하고 생각한다. 그렇게 되면 건너편 빌딩으로 건너갈 수가 있고 게임은 엔딩을 향하여 흐르게 된다.

에필로그

그후에 메루자는 UN의 감시하에 선거가 치러졌다. 파챠마마는 거기서 대통령이 되었다. …이것이 내가 경험했던 일의 모든 것이다.

마지막으로

일단 이 게임은 상당히 재미가 있다. 단지 아직은 우리나라에 그렇게 많이 퍼진 게임이 아닌 것 같아 마음이 걸리기는 하지만 만약 많이 풀리게 된다면 꼭 플레이해볼 것을 권한다. 플레이 시간도 그렇게 길지 않으니 부담없이 플레이할 수 있고, 재미도 확실히 보장한다. 그러나 아쉬운 것은 그럴듯한 동영상 하나 없었다는 것과 클리어 후의 특전 같은 것이 전혀 없다는 것. 그리고 개인적으로 바랬던 카토우와 줄리아의 로맨스가 없었다는 것이….

기사라는 이름의 몬스터 조련사

브리건다인

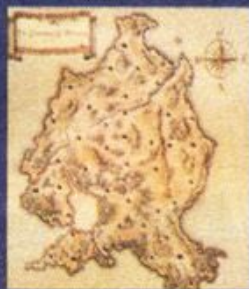
-그랜드 에디션

그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

여섯 나라의 군주가 서로 치열하게 다투며 대륙 통일에의 꿈을 키우는 게임인 「브리건다인」. 이번에 발매된 PS판은 예전의 작품들을 토대로 몇몇 변경점을 추가하여 '그랜드 에디션'이란 부제를 달고 등장하였다. 여타 비슷한 내용을 가진 시뮬레이션 게임들에서는 특히 전략과 전술이 중요한 과제로 떠오르지만 그에 비교해서 이 '브리건다인'은 수집방면의 비중도 만만치 않다. 과연 당신은 많은 캐릭터들만큼이나 방대한 양을 자랑하는 이벤트들을 100% 모을 수 있을까?

공략 ··· 나치스

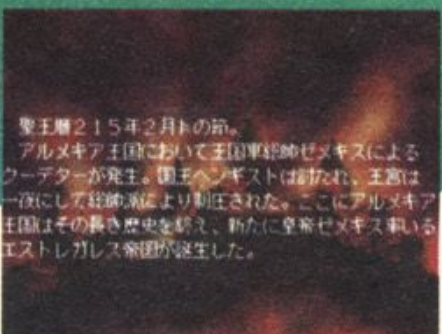
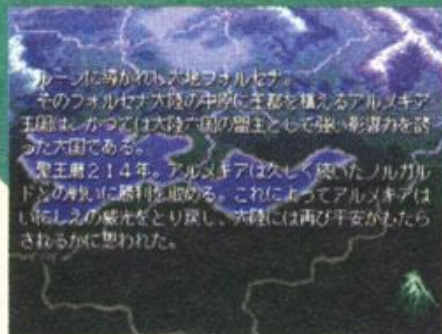
룬에 의해 인도되는 대지, 폴세나

6개의 나라로 이루어진 폴세나는 대지에서 '마나'라는 이상한 힘이 새어 나오는 마법의 대륙이다. 사람들은 고대부터 '마나'의 힘을 사용해서 이차원의 세계로부터 몬스터를 소환하였고, 이를 전쟁에 이용해 왔었다. 그렇다고 해서 아무나 몬스터를 마음대로 조종할 수 있는 건 아니다. 그것은 '동마력'이라고 하는 특별한 힘을 가진 사람들만이 가능한 일이었다. 사람들은 존경과 두려움의 기분을 담아 그들을 '룬의 기사'라고 불렀다….

프롤로그

-동란의 개막-

폴세나의 중원을 중심으로 자리잡고 있는 알메키아 왕국. 예로부터 대륙 6개국의 맹주로서 군림해 온 대국이다. 성왕력 214년에 알메키아는 오랫동안 지속되어 왔던 놀갈드와의 전쟁을 승리로 장식함으로써 폴세나의 땅에 다시 평화가 찾아올 것이라 생각되었다. 하지만….

이듬해인 성왕력 215년 2월 '손'의 절기. 갑자기 반란을 일으킨 왕국군 총사 '제메키스'에게 국왕인 헨기스트가 암살되어 하룻밤 사이에 알메키아 왕국은 멸망했다. 대륙제패라는 야망에 사로잡힌 제메키스는 새로이 제국 에스트레가레스의 수립을 선언한다. 그리고 스스로를 황제라고 칭하며 각지로의 진격을 개시하였다.

지금 시대는 동란의 개막을 맞게 되었으며 영웅들은 그 운명도 모른 채 동란의 무대로 이끌려가게 되었다.

나라별 주요 인물 소개

서 알메키아(西アルメキア)

군주: 란스(ランス)

제메키스 총사의 반란에 의해서 나라를 잃은 알메키아 왕국의 왕자. 아직 소년이면서도 운명에 굴하지 않고 대륙에 퍼진 동란에 정면으로 대응하고자 하는 곧바른 성격의 소유자이다. 그 순수함과 용기, 정열에 끌려서 많은 사람들이 목숨을 바쳐 함께 싸워나가게 된다.

란스는 이도류에 의한 빠른 공격에 능숙하며 간단한 마법들도 사용할 줄 안다. 처음에는 좀 부족한 점을 느낄 수 있으나 성장할수록 확실히 달라져 가는 모습을 보게 될 것이다.

기사들

게라인트(ゲライント)

언제나 란스 왕자에게 충성을 맹세하고 있는 믿음직스런 남자. 알메키아 왕국의 부흥에 제일 앞장서고 있기도 하다. 제국사귀장(帝國四鬼將)의 한 명인 에스크라도스와는 사제지간이었지만….

하레(ハレー)

'유성의 하레'라는 별명을 가진 미모의 여기사. 그 화려한 창 솜씨로 전장에서 탁월한 실력을 보여준다. 무언가를 쫓고 있는 듯하며 대륙 여기저기를 돌아다니고 있다.

메레아간트(メレアガント)

구 파드스트 공국(현 서 알메키아)의 왕자. 오만한 성격의 소유자로서 이제 겨우 신참의 입장인 란스 왕자가 나라를 지도하는 것에 대해 반감을 품고 있다.

콜(コール)

파드스트 공국의 늙은 왕. 유랑의 몸이었던 란스를 받아들여 주었을 뿐만 아니라 제메키스를 타도하기 위한 전쟁을 위해 란스에게 나라를 넘겨주기도 하였다.

레오니아(レオニア)

군주: 리오넷세(リオネッセ)

신탁에 의해서 여왕으로 즉위하기 전까지는 보통의 여자애로서 살아왔었다. 침착하고 친절한 마음을 가지고 있다. 전란에 휩싸인 폴세나에서 한 나라의 여왕으로 있다는 것은 그녀에게 있어서 대단히 부담스럽지만 최대한으로 사람들의 목숨을 지키려 노력하고 있다. 기사인 킬프와는 소꼽친구이기도 하다. 그 가련한 모습에서는 상상도 할 수 없을 만큼의 마력을 지니고 있으며 공격 및 회복마법을 주로 사용한다.

기사들

킬프(キルーフ)

여왕인 리오넷세와는 소꼽친구이다. 그녀를 사랑하고 있기 때문에 나라를 위해 서라기보다는 단지 리오넷세를 지키기 위해 싸우는 경향이 강하다. 거칠고 난폭한 성격을 가진 뜨거운 사나이.

파텔누스(パテルヌス)

여왕 리오넷세를 보좌하면서 자신도 전장에 나가서 싸우는 전투사교. 리오넷세와 킬프를 상냥하게 돌보아주기도 한다.

아스밋(アスミット)

통칭 '퍼펙트 맨'. 농담이 통하지 않는 성격의 소유자로, 대부분 그를 상대하길 어려워하지만 명확한 판단력과 현명한 조언으로 리오넷세의 두터운 신임을 받고 있다.

랑게볼그(ランゲボルグ)

자칭 레오니아의 두뇌. 그 엉뚱한 성격은 리오넷세로 하여금 곤란에 처하게 하는 경우가 많다. 전장에 나가기만 하면 반드시 몸 상태가 나빠진다는 진짜 어쩔 수 없는 사나이.

놀갈드(ノルガルド)

군주: 베이나드(ヴェイナード)

대륙의 통일을 꿈꾸는 은발의 청년군주. 그의 용맹함은 널리 알려져 있으며 '하얀 늑대'라고 불려진다. 지략의 면에서도 대륙 굴지의 우수한 전략가이기도 하다. 이러한 패기 넘치는 군주를 수하의 기사들이 잘 따르고 있으며, 특히 왕의 오른팔 격인 그인그라인을 필두로 한 가신들의 단결력이 뛰어나다.

베이나드는 근접전투에서도 뛰어날 뿐만 아니라 마법의 면에서도 다른 어지간한 마법사들과는 수준을 달리한다. 하지만 성장 면에서는 비교적 뒤떨어지는 것이 흠. 그의 누나인 에스메레는 적국인 에스트레가레스 제국의 황제 제메키스의 아내이기도 하다.

기사들

그인그라인(グイングライン)

베이나드와 함께 자라왔기 때문에 그와 신뢰가 두터운 친구이자 군사이다. 베이나드보다는 나이가 많기 때문에 보다 냉정하고 침착한 면을 보여준다. '은의 기사'라고도 불리고 있다.

에라이네(エライネ)

중신 로드블이 무척이나 아끼는 딸. 아버지를 존경하기 때문에 같은 길을 걷고자 한다.

브란가네(ブランガーネ)

전에 왕이었던 드레미닷츠의 딸로서 '백야의 여신'이라고 불려진다. 여자는 나라를 이어받을 수 없기 때문에 측근이었던 베이나드가 대신 즉위하게 되었다. 때문에 어린 왕이라는 것에 대해 상당히 도전적인 태도를 보이게 된다.

엑톨(エクトール)

놀갈드 기사로의 서열로 보면 가장 낮은 지위에 있지만 그 활발함과 밝은 성격 때문에 확실한 존재감을 나타내는 청년이다. 언젠가는 꼭 하얀 늑대의 오른팔이 되고 싶다라고 생각하고 있다. 놀갈드가 자랑하는 젊은 힘의 상징적 인물.

카레온(カーレオン)

군주: 카이(カイ)

상냥하고 신뢰감 있는 면모를 보여주고 있지만 그 뒷면에는 깊은 지성과 정열이 숨겨져 있다. 의욕을 느끼지 못하는 듯한 발언을 자주 하지만, 사실 대륙의 정세를 냉정하게 판단하는 지략을 갖춘 군주. 말괄량이 여동생인 메리옷과 입이 험한 나이트 마스터 디나단 등의 인물들에 둘러싸여 있는 궁정은 언제나 밝은 분위기를 자아낸다.

모든 군주들 중에서 최고의 마력을 소유하고 있으며 사용할 수 있는 마법의 수와 MP에 있어서도 최강이다. 대륙의 어디를 둘러봐도 마법에서는 카이와 견줄만한 인물이 없을 정도이다. 하지만 근접전에서는 그만큼 불리. 그리고 비교적 높은 성장성을 보여준다.

기사들

메리옷(メリオット)

현왕 카이의 여동생. 밝은 성격의 말괄량이이다. 카이에 대해서는 항상 시끄러운 태도를 보이지만 그 속에는 오빠에 대한 깊은 존경과 사랑이 담겨져 있다.

디나단(ディナダン)

나이트 마스터의 칭호를 가진 대륙최강의 명성 높은 기사. 그렇지만 성격이 가볍기 때문에 카이가 즉위할 때까지는 엄숙한 궁정의 생활에 익숙하지 못했던 것 같다.

미리아(ミリア)

그림을 그리면서 대륙 각지를 떠돌아다니고 있는 기사. 그 때문인지 여러 곳에 그녀의 친구들이 많이 퍼져 있다.

엑톨(エクトール)

발명이 취미라고 하는 신관. 하지만 카이의 말에 의하면 '그의 발명품들은 메리옷이 기뻐하는 것이기 때문에 전혀 도움이 되지 않는다'라고 할 만한 것이다.

이스카리오(イスカリオ)

군주: 드리스트(ドリスト)

군주라고는 생각되지 않을 정도로 제멋대로이고 이상한 성격을 가진 남자. 중신회의의 결정보다 자신의 생각을 우선하기 때문에 중신들은 많은 괴로움을 받고 있다. 한 마디로 말해서 '하고싶은 대로 한다', 그 자체이다. 그렇지만 룬의 기사로서 실력은 초일류. 진홍의 큰 낫을 이용한 직접공격은 물론 마법, 통마력과 통마범위 등, 거의 모든 부문에 있어서 상당한 능력치를 자랑한다. 군주가 군주인 만큼 그 수하에 있는 인물들도 개성이 넘치는 멤버가 많다. 성장성은 비교적 낮다.

기사들

이리아(イリア)

그림자처럼 언제나 드리스트의 곁에 붙어 그를 따르고 있는 강한 창술사. 별로 입을 여는 적이 없으며 명령에만 절대복종하고 있어서 살인인형(킬러 돌)이라고 불린다.

캬므덴(キャムデン)

드리스트의 곁에서 그의 기분을 돋구는 역할을 담당하고 있는 남자. 하지만 결코 뒤떨어지지 않는 능력을 갖고 있다.

알스타(アルスター)

이스카리오의 양식가. 나라의 장래를 걱정해서 갖가지 대책을 실행하려 하지만 그것이 드리스트에게 받아들여진 적은 없다. 전통과 위엄을 중시하는 그에게 불만스러운 나날은 오늘도 계속된다.

바이데마기스(バイデマギス)

미친 왕이라고 불리는 드리스트를 '재미있는 녀석'이라고 생각하여 같이 미쳐 날뛰는 것을 낙으로 삼고 있는 호걸. 입을 크게 벌려 웃는 모습이 인상적이며 고민이라는 건 전혀 찾아볼 수 없을 것 같은 인물이다.

에스트레가레스(エストレガレス)

군주: 제메키스(ゼメキス)

예전의 알메키아 왕국군 총사였으며 현재 에스트레가레스 제국황제이다. 힘이야말로 전부라고 믿고 패도를 걷고 있다. 거대한 크로스보우를 한 손으로 가볍게 다루고 있으며 그 화살은 갑옷조차도 종이처럼 관통할 정도라고 한다. 통마력과 통마범위의 능력은 경이적으로 높으며 모든 기사들 중 최고를 자랑하고 있다. 그 수하에는 데스나이트 카돌을 위시한 제국사귀장이라고 불리는 강력한 기사들이 있다. 제메키스는 최강의 힘을 가진 반면에 그 이상의 성장은 거의 바랄 수 없다는 것이 애석한 점.

기사들

카돌(カドール)

제메키스의 뛰어난 부관으로서 대륙최고의 사악함을 자랑하는 기사. 데스 나이트(사신기사) 또는 칠흑 기사라는 두 가지의 별명을 가지고 있다. 그 신변에 대해서는 전혀 알려진 것이 없는, 의문으로 둘러싸인 남자. 거대한 전투용 도끼를 무기로서 사용하고 있다.

미라(ミラ)

알메키아의 무인가문인 나스를 집안의 장녀. 자란 환경은 다르지만 미레라고 하는 쌍둥이 여동생이 있다. 어릴 적부터 말을 잘 타고 검술에 능하여 남자들에게 이기는 경우도 많았다. 현재는 생가를 이어받아 가문명예의 부흥을 노리고 있다.

에스메레(エスメレー)

놀갈드의 왕 베이나드의 누나이기도 하다. 강화조약에 의해 인질로 알메키아로 보내졌으며 제메키스의 부인이 되었다.

미레(ミレ)

마도로 유명한 칼센 집안의 양녀로 길러져 온 소녀. 쌍둥이 언니인 미라가 있고 그 쌍둥이라는 사실 때문에 그녀들의 삶이 복잡해지고 있다. 몰락한 생가의 부흥을 위해 언니와 함께 제국에 들어왔다.

조작설명

버튼	평상시	전투시
방향키	커서의 이동 및 항목 선택	평상시와 거의 같음
SELELCT버튼	쓰이지 않음	화면 하단의 간단 스테이터스 칸의 유무 결정
STATRT버튼	메뉴를 불러 냄	오토 모드의 중단 및 메뉴 화면을 불러 냄
○버튼	결정 및 스테이터스 화면 넘기기	유닛이나 항목의 선택 및 결정 등
×버튼	취소 및 커서를 빠르게 이동(계속 누르면서 방향키)	평상시와 거의 같음
□버튼	대사 스킵, 커서를 빠르게 이동, 항목의 복수 선택	평상시와 거의 같음
△버튼	스테이터스 화면 및 간단 정보 칸을 출현시킴	평상시와 거의 같음
R1/L1버튼	거점의 선택	유닛의 선택
R2/L2버튼	쓰이지 않음	전투 맵 화면의 변환(2D or 3D)

초기 화면의 메뉴 설명

뉴 게임(NEW GAME)	게임을 처음부터 시작한다. 게임의 스토리를 즐기는 1인 전용 플레이 외에도 최대 6명이 즐길 수 있는 '멀티플레이 모드(マルチプレイモード)'를 고를 수 있다.
컨티뉴(CONTINUE)	세이브 파일이 있으면 선택해서 게임을 이어서 한다.
튜토리얼(TUTORIAL)	전술의 기초, 유닛의 능력, 각개격파, 습격에 대해서 자세하게 설명해준다.
리콜렉션(RECOLLECTION)	게임을 진행하면서 모은 여러가지 자료들을 감상할 수 있다. 위에서부터 '대륙 맵 이벤트', '전투 맵 이벤트', '출격 대사', '퇴각 대사', '퀘스트', '특수 퀘스트', '그 외'의 순으로 되어있다.

게임 중간의 메뉴 설명(스타트 버튼으로 불러냄)

◀세력 화면에서는 색깔로 나라들이 잘 구분되어 있다

▶전투 맵의 전체적인 세력을 알 수 있다

실행(實行)	편성과 자신의 턴에서 등장. 지정한 명령들을 실행시킬 때 쓰이며 상대방의 차례로 넘어가게 된다
종료(終了)	전투 맵에서 등장하는 메뉴. 순서가 돌아온 아군 부대의 행동을 모두 종료시키고 다음 부대로 순서를 넘긴다
오토(オート)	조작을 모두 COM에게 위임할 수 있다. 참고로 전투 맵에서는 스타트 버튼을 눌러서 오토 모드를 중단할 수 있다
유닛(ユニット)	현재 모든 나라의 기사 유닛을 살펴볼 수 있다. 전투 중에는 전장에 있는 유닛들을 살펴보는 데 쓰인다
부대(部隊)	아군의 부대들이 어떤 행동을 하고 있으며 어디에 있는지를 한눈에 알 수 있다
세력(勢力)	현재 대륙 내 각 나라들의 세력을 나타낸다
전장(戰場)	전장의 미니 맵을 본다. 미니 맵에는 양 나라 부대의 위치도 표시된다
세이브(セーブ)	지금까지의 게임의 내용을 메모리카드에 기록한다. 나중에 다시 이어서 할 수 있다
옵션(オプション)	시스템에 관련된 여러가지 항목을 마음대로 조정할 수 있다. 초기의 설정으로 되돌리는 것도 가능

게임의 시스템

게임의 전반적 흐름

1. 군주의 선택

▲맘에 드는 군주를 고르자

게임을 처음으로 시작하면 군주를 선택하게 된다. 선택할 수 있는 군주는 총 6명. 선택한 군주에 따라서 각각 다른 이야기가 펼쳐지게 된다. 그밖에 게임의 난이도도 선택할 수 있다. 초급(初級), 중급(中級), 상급(上級)의 3가지 중에서 자신의 맘에 드는 한가지를 고르자. 단, 초급은 제한기간이 없지만 중급과 상급은 6년 이내로 엔딩을 보아야 한다.

2. 대륙 맵

오프닝 이벤트가 끝나면 대륙의 맵이 표시되어지며 본 게임이 시작된다. 우선 편성 페이즈(編成フェイズ)에서 여러가지 준비를 해두어야 한다. 맵 위에서 현재 아군의 기사가 있는 거점을 선택하면 몇 가지 커맨드가 뜨게 되는데 그에 대한 설명은 다음과 같다.

▲편성의 시작이다

편성 페이즈 커맨드

● **편성(編成)** 부대의 구성을 행하는 커맨드이다. 선택하면 편성 화면으로 바뀌면서 다시 여러가지 커맨드가 나타난다(커맨드 설명은 나중에).

● **소환(召喚)** 해당 거점에서 몬스터를 소환한다. 이때 필요한 것이 기사와 마나(マナ)이다. 각 몬스터마다 소환 시에 필요한 마나의 양은 차이가 있으며 몬스터의 양이 꽉 차면 더 이상 소환할 수 없다. 참고로 마나는 각 거점으로부터 고유한 양이 매 턴마다 입수된다. 소환된 몬스터는 일단 '스톡(STOCK)' 칸에 보관되며 나중에 교체 커맨드를 써서 부대에 배치시킬 수 있다.

● **이동(移動)** 자국 내의 다른 거점으로 부대를 이동시킬 수 있다. 현재 선택한 거점에 있는 부대들이 표시되고 그 중에 한 부대를 선택해서 목적지를 정해주면 된다. 참고로 ㅁ버튼을 이용하면 복수의 부대를 지정할 수도 있다.

● **퀘스트(クエスト)** 탐색의 목적으로 기사들을 출장 보낸다. 퀘스트 실행 중에는 아이템의 입수, 해당 기사의 능력치 성장, 재야 기사의 발견 등의 좋은 일들도 일어날 수 있으나 부상을 당하는 경우도 있으므로 주의. 퀘스트는 중요한 이벤트들과도 관련이 많으므로 소홀히 해서는 안 될 것이다.

● **대기(待機)** 부대를 그 거점에 대기시킨다. 다른 커맨드를 실행시켜 놓았어도 이 명령을 통해서 다시 처음처럼 대기상태로 만들어 놓는 일이 가능하다.

● **스테이터스(ステータス)** 해당 거점에 있는 부대의 유닛들을 자세히 살펴볼 수 있다. 거점을 선택한 후 △버튼을 눌러도 같은 효과가 있다.

편성 커맨드 설명

● **교체(いれかえ)** 부대 내에 배치된 유닛들의 위치를 교체시킬 수 있다. 이 때 부대 칸의 오른쪽에 표시되어있는 숫자는 각각 '통마 코스트(統魔コスト)/통마력(統魔力)'을 나타낸다. 통마 코스트는 그 몬스터를 복종시키는데 걸리는 일종의 비용으로서 몬스터의 계통이나 클래스에 따라서 각각 다른 수치가 정해져 있다. 이 통마 코스트의 합이 기사의 통마력을 넘어서게 되면 그 부대는 유지될 수 없으므로 적절한 몬스터 분배가 필요하다.

● **클래스 체인지(クラスチェンジ)** 유닛마다 정해져 있는 클래스를 다른 클래스로 바꾸려 할 때 사용하는 커맨드이다. 체인지가 불가능한 유닛에는 ×표가 붙으며 상위 클래스로 체인지할 수 있는 유닛에는 'UP'이란 표시가 붙게 된다. 클래스 체인지의 조건 등에 대해서는 나중에 설명하겠다.

● **장비(装備)** 현재 소유하고 있는 무기나 방어구들을 장비하거나 떼낼 수 있다.

● **아이템(アイテム)** 역시 소유하고 있는 아이템들을 사용할 수 있다.

● **이름(名前)** 몬스터의 이름을 자유롭게 지어줄 수 있다(당연히 기사는 불가능).

● **삭제(削除)** 쓸모 없는 몬스터를 없애버릴 수 있다.

▲오른쪽의 파란 숫자가 통마력에 관계된 수치

▲별의 숫자가 높을수록 상위 클래스임을 나타낸다

게임 중간 메뉴를 불러내어(스타트 버튼) 편성 페이즈를 종료하면 곧이어 공격 페이즈(攻撃フェイズ)로 진행하게 되며 적국으로의 공격여부 등을 결정할 수 있다. 역시 거점을 선택하면 나오는 커맨드들을 이용하면 된다.

공격 페이즈 커맨드

● **공격(攻撃)** 인접한 적국의 거점으로 쳐들어가려 할 때 이 커맨드를 선택하면 된다. 해당 거점에 있는 기사들의 목록이 나타나는데 그 중에 마음에 드는 인물을 선택해서 공격할 목적지를 정하면 된다. 이 때 공격을 보낼 수 있는 기사의 수는 제한이 없지만 실제로 전투에 참가하는 부대의 수는 3개라는 것을 명심하자. 또한 바로 전에 이동을 끝냈거나 부상 및 퀘스트 상태의 기사는 공격을 시킬 수 없다.

● **대기(待機)** 그 거점에 머무르게 하는 명령어. 하지만 종료 커맨드를 고르면 자동으로 대기 상태가 되므로 그다지 선택할 필요가 없다.

● **스테이터스** 편성 페이즈 때와 같다.

공격은 플레이어가 직접 실행하는 것 이외에도 다른 나라들에 의해서 일어날 수 있다. 이 때 플레이어는 방어의 입장에서 전투를 진행해야 하므로 사전에 치밀한 준비가 필요하다.

3. 전투 맵

▲전투가 시작되기 직전에 출전할 부대를 고를 수 있다(3부대까지)

아군의 부대가 적 거점에 쳐들어갔거나 반대로 적군의 부대가 아군이 거점으로 쳐들어 온 경우 전투 맵으로 무대가 바뀌게 된다. 전투 맵은 육각형의 헥스로 이루어져 있으며 플레이어는 룬의 기사와 몬스터들을 조종해서 적과 싸워야 한다. 순서가 돌아온 아군의 유닛을 선택하면 나타나는 커맨드들을 이용해서 여러 행동을 행할 수 있다.

유닛 커맨드

▲차례가 돌아온 부대의 유닛을 선택하면 커맨드가 나타난다

● **이동(移動)** 유닛을 다른 곳으로 움직인다. 이동할 수 있는 범위는 하얀 선의 헥스로 나타나며 그 범위는 유닛의 이동 능력과 지형 대응에 따라 다르다.

● **퇴각(退却)** 기사에게만 나타나는 커맨드로서 그 전장에서 물러나고 싶을 때 쓰인다. 부대의 피해가 커질 것 같으면 일단 퇴각해서 병력을 보존해 두자.

● **대기(待機)** 유닛을 그 자리에 대기시킨다. 이동 후에도 쓸 수 있다.

● **공격(攻撃)** 적이 해당 유닛의 사정거리 안에 위치할 때 고를 수 있다. 물론 이동한 후에도 마찬가지이다. 가장 기본적인 공격을 행하며 이 때 크리티컬 히트가 나면 위력이 늘어나게 된다. 또한 사정거리 2이상의 공격은 상대의 반격을 받지 않는다.

● **마법(魔法)** 마법을 익히고 있는 유닛이라면 이 커맨드를 사용해서 여러 가지 마법을 구사할 수 있다. 마법의 효과범위에 따라 표시가 다르게 나타난다.

● **특수(特殊)** 몬스터 유닛에게서 볼 수 있는 커맨드. 유닛이 가지고 있는 고유한 기술들을 구사할 수 있다.

▲공격 시에는 아군과 적군의 명중률 등이 표시된다

▲마법공격을 이용하면 좀 더 효율적인 전투를 벌일 수 있다

룬의 기사는 그 해당 부대의 리더로서 만약 적에게 당한다면 그 부대 구성원이 모두 퇴각하게 되므로 조심하자. 몬스터는 강력하고 성장시키기도 쉽지만 한 번 죽게되면 기사와는 달리 그 자리에서 소멸되어서 다시는 부활하지 못하므로 중요한 몬스터일수록 소중히 다루어야 한다.

전투는 턴 제로 진행되며 12턴의 제한이 있다. 12턴이 지나면 방어하는 입장의 나라가 자동으로 승리하게 되지만 적군의 유닛이 맵 위의 성에 위치하고 있다면 패배하게 된다. 행동의 순번은 부대 단위로 돌아가게 되며 적군과 아군에 관계없이 리더의 레벨이 높은 순서대로 먼저 행동하게 된다. 적의 부대를 전부 물리치거나 퇴각시키면 그 전투 맵에서 승리할 수 있다.

▲성 위에 위치한 유닛은 턴마다 HP가 100씩 회복된다

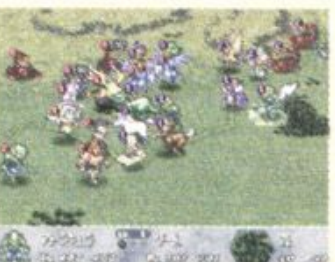
4. 승리한 다음에는…

전투에서 승리하면 보너스 경험치를 받게 되고 적의 거점을 점령할 수 있다. 반대로 적의 침공을 막아냈다면 해당 거점의 방위(防衛)에 성공한 것이 된다. 계속해서 적국의 거점을 모두 점령해 간다면 그 나라는 곧 멸망에 이르게 된다. 전투는 플레이어의 나라뿐만이 아니라 적국들의 사이에서도 일어난다. 또한 자국과 동일하게 적국에서도 유닛의 성장 및 클래스 체인지가 이루어진다.

그 턴에 행해지는 전투가 모두 끝나면 다시 대륙 맵으로 돌아오게 되며 계속 순서가 반복된다. 이렇게 해서 모든 적국을 멸망시키면 드디어 대륙의 통일에 성공하게 된다. 참고로 대륙 맵에서의 한 턴은 곧 한 절기와 같다.

▲화면 왼쪽 상단에 있는 바로 세월 표시(절기도 표시)이다

전투시스템

리더를 쓰러뜨려서 일발 역전을 노리자

▲부대에 있어서 기사들이 가장 중요하다

전장에 있는 몬스터는 모두 리더인 룬의 기사가 거느리고 있다. 한 부대를 지휘하고 있는 룬의 기사를 쓰러뜨리면 그 해당 부대는 전부 퇴각하게 된다. 이 점을 이용해서 아무리 불리한 상황에 있더라도 요령있게 적군 부대의 기사만 쓰러뜨린다면 전세를 역전시킬 수도 있고 또한 반대로 역전을 당할 수도 있는 것이다. 따라서 성장에 큰 목적이 없다면 우선적으로 적군의 기사들을 노리자.

이와 비슷하게 전장에 출전한 적군의 군주를 쓰러뜨리면 그 전장에 있는 적 유닛은 모두 퇴각하게 되므로 확실히 승리를 얻을 수 있다. 따라서 전장에 적의 군주가 보인다면 다른 부대들보다 우선적으로 노리도록 하자.

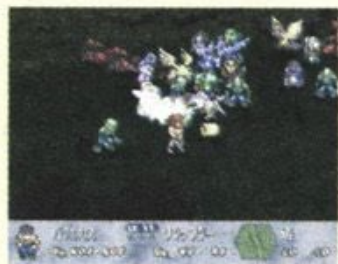
참고로 부대의 리더가 당한 경우에 미처 퇴각하지 못하고 전장에서 도망쳐 다니는 몬스터가 종종 생기는 것을 볼 수 있다. 그러한 몬스터는 해당 전투에서 승리한 나라가 자동으로 얻게 된다. 물론 공격도 걸 수 있지만 반격을 하지 않는 건 아니므로 주의해야 한다.

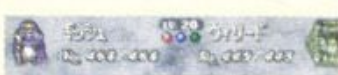
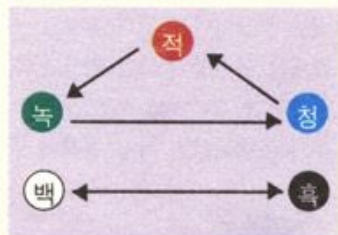
통마범위(統魔範圍)

▲되도록 몬스터는 이 범위 안에서 싸우도록 하자

통마범위라는 것은 기사의 수하에 있는 몬스터를 잘 컨트롤할 수 있는 범위를 뜻한다. 화면 상에서 파랗게 점멸하는 범위가 바로 통마범위를 나타내는 것이다. 만약 몬스터가 범위의 밖으로 나가있어도 명령에는 따르지만 공격력이나 방어력 등의 능력이 저하되기 때문에 크게 불리하게 된다. 따라서 특수한 경우가 아니라면 반드시 몬스터를 통마범위 내에 위치시키도록 하자.

다양한 공격 수단

브리건다인에서는 메이지의 마법이나 드래곤의 브레스 등등 적을 공격하기 위한 여러가지 수단이 존재한다. 마법이나 특수공격에는 각각 고유한 영향 범위가 있으며 추가적으로 스테이터스 이상 효과를 내는 경우도 있으므로 잘 파악해 두자. 좀 더 다양한 공격 수단을 효과적으로 사용하면 직접 공격만으로 싸우는 것보다 훨씬 유리한 상황을 만들 수 있다. 참고로 스테이터스 이상에는 독, 기절, 석화, 매료 등이 있는데 원 상태로 돌려놓기 위해서는 치료 마법의 사용이나 일정한 시간의 경과, 타격을 입히는 것 등이 필요하다.

▲'잔'은 이런 공격 밖에 할 수 없다

속성

등장하는 유닛에는 전부 속성이 설정되어 있으며 그 색의 종류는 무색을 포함해서 전부 6개이다. 이 속성은 적에게 입히거나 받는 데미지의 양에 깊게 관계되어져 있다. 다시 말해서 각 속성의 사이마다 정해져 있는 관계에 따라서 공격의 효과가 달라지게 되는 것이다. 속성 관계도는 다음과 같다.

〈속성 관계도〉

이 그림을 참고해서 우위나 대립 상태에 있는 속성인 경우에는 입히는 데미지가 각 20%씩 증가하게 되며 같은 속성인 경우에는 데미지가 각 20%씩 줄어들게 된다. 이 점을 고려해서 가급적이면 아군 유닛보다 하위 속성에 해당되는 적을 공격하는 것이 좋다.

또한 속성에는 3단계라는 것이 정해져 있으며 같은 속성이라도 그냥 '적(赤)'과 '적적(赤赤)'과는 차이가 있다(스테이터스 화면에서 속성 구슬의 개수로 표시됨). 그리고 한 유닛이 복수의 속성을 가지고 있을 수도 있다. 어쨌든 속성을 잘 이용하는 것에 의해 보다 승리에 근접할 수 있다는 것을 알아두자.

조크와 포위효과

▲유닛 주위의 6개의 헥스가 바로 조크

브리건다인에는 조크(ZOC=ZONE OF CONTROL)가 존재한다. 조크라는 것은 그 유닛의 바로 주변에 있는 6헥스를 말하는 것으로서 적 유닛의 조크에 들어간 유닛은 반드시 그 헥스에서 멈춰있어야만 한다. 하지만 적의 조크에 포위된 유닛이라도 1헥스는 이동할 수 있다.

더불어 어떤 유닛이 근접한 적 유닛의 조크에 의해 포위된 상황을 포위상태라고 하며 포위된 유닛은 회피율이 반으로 줄어들게 된다. 또한 포위를 한 쪽의 공격에서는 크리티컬 히트가 날 확률이 늘어나게 된다(참고로 스테이터스 이상 공격이 포함된 직접공격의 크리티컬 히트 시에는 추가 스테이터스 이상 공격이 반드시 성공하게 된다).

지형효과와 대지 · 대공특성

▲지형에 따른 수치의 변화가 표시된다

모든 유닛에는 이동 타입이 설정되어져 있고 그것에 의해서 익숙하거나 그렇지 않은 지형이 설정되어 있다. 기본적으로 익숙한 지형에서는 공격명중률이나 회피율이 상승하게 되어 있으며 반대의 경우에는 저하된다. 지형 및 명중률·회피율 변화의 확인은 화면 하단에 있는 칸의 오른쪽 부분에서 확인할 수 있으므로 잘 참고하자.

이동 타입에는 여러가지가 있지만 크게 지상계와 공중계로 나뉘어져 있으며 기본적으로 지상에서의 공격은 공중에 있는 유닛에게는 맞추기 어려우며 반대로 공중에서의 공격은 지상 쪽으로 맞추기 어렵다. 단, 클래스나 공격 종류에 의해 그 성질이 변화할 수 있다.

패러미터의 설명

HP와 MP

HP와 MP는 같은 클래스라고 해서 무조건 다 같은 것이 아니라 조금씩의 차이가 있다. 양쪽 다 레벨이 올라갈수록 최대치가 상승하게 된다. 클래스 체인지를 실행할 때에도 다소의 수정이 가해진다.

STR

이 수치가 높을수록 기본적인 공격력이 높아지는 셈이다. 각 기술의 공격력은 그 유닛의 STR을 1.5배 한 것에 기술의 공격수정을 더하여 나타나게 된다.

INT

마법공격의 위력이나 그에 대한 방어력, 마법에 걸리는 정도 등에 관계된 패러미터. 이것이 높을수록 마법의 위력이 높아지고 반대로 마법공격을 받을 때의 데미지가 줄어든다.

AGI

이것이 높을수록 공격을 피하거나 맞추기가 쉬워진다. 고공(高空)계 유닛일수록 이 수치가 높지만 공격의 명중률은 그 외에도 지형 수정과 클래스 보정에도 영향을 받는다.

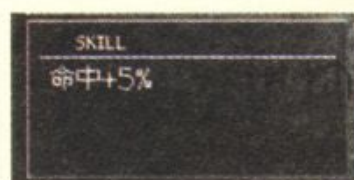
공격력(攻擊力)과 방어력(防禦力)

공격력과 방어력을 이용해서 간단한 데미지 추측을 해볼 수도 있다. 기본적으로 아군의 유닛이 공격할 때 아군의 공격력 수치와 적군의 방어력 수치의 차가 적군에게 입힐 수 있는 대략적인 데미지의 수치이다(반대의 경우도 같다). 하지만 실제 전투에서의 데미지 계산은 지형특성, 속성 등등 여러 요소의 영향을 받아 수정이 가해지게 되므로 정확한 수치예측은 거의 불가능하다.

클래스 체인지

브리건다인의 유닛에게는 각자 클래스가 정해져 있으며 각 조건을 만족시키는 것에 의해 다른 종류나 좀 더 상위에 있는 클래스로 바꿀 수도 있다. 클래스마다 고유한 특성 및 기술들이 정해져 있으므로 그런 점들을 잘 고려한 클래스 체인지가 필요하다. 기사와 몬스터 간에는 클래스 체인지에 상당히 다른 점이 많으므로 각각에 대해서 참고해 보자.

기사의 경우

기사는 성별에 따라서 체인지할 수 있는 클래스가 상당히 달라진다. 또한 기사의 능력에 따라서 체인지할 수 없는 클래스도 있다. 각각의 클래스에 정해져 있는 고유한 스킬이나 마법은 그 클래스에서 레벨을 5만 모아서 '익스퍼트!(EXPERT!)'가 된다면 얻을 수 있다. 이 경우 다른 클래스로 체인지하더라도 얻어진 스킬 및 마법은 그대로 이어지게 된다. 참고로 스킬의 종류 및 효과는 다음과 같다.

SKILL
命中+5%

스킬 이름	효과
2회 행동	문자 그대로 한 턴에 2번 행동할 수 있는 특성. '히트&어웨이'와는 달리 이동 이외의 행동도 할 수 있다
히트&어웨이	공격을 행한 후에 남은 이동력만큼 이동할 수 있는 특성
방패방어(20%, 25%)	공격을 당할 때 일정한 확률만큼 장비한 방패를 사용해서 데미지를 반으로 줄인다
받아 흘리기	공격당하는 순간에 자신의 검을 이용하여 공격을 흘려 보내는 나이트 마스터 전용 스킬. 입는 데미지가 1/3로 줄어든다
베어내기	화살에 의한 공격을 받을 경우에 검으로 쳐내서 데미지를 없애는 스킬. 확률을 두고 발생

스킬 이름	효과
크리티컬(5%, 10%)	크리티컬 히트의 발생 확률이 상승하는 스킬. 그랩플러와 챔피언 만이 가지고 있다
HP회복(5%, 10%[수상])	1턴이 경과할 때마다 최대 HP의 몇 %만큼 회복되는 스킬. '수상( )'의 경우에는 물위에서만 발생
명중, 회피(+5%)	공격의 명중률이나 회피율이 상승하는 스킬
마법내성(10%, 20%)	마법공격에 대한 내성이 상승하는 스킬
고렘특성	모든 스테이터스 이상을 무효로 하는 고렘 계통 특유의 스킬

기사(남)

클래스	속성	추가스킬	마법	상위 클래스	기타
파이터(ファイター)	무	명중+5%	없음	나이트(레벨10), 소드맨(레벨10), 버서커(레벨10)	STR 600이상 필요
바바리안(バーバリアン)	무	반격데미지+10%	없음	파이터와 같음	STR 650이상 필요
나이트(ナイト)	백	방패방어20%	힐	패러딘(레벨20)	
소드맨(ソードマン)	무	마법내성+10%	없음	소드마스터(레벨20)	사정거리 2 간접공격
버서커(バーサーカー)	적	HP회복5%	파워드	블랙나이트	
패러딘(パラディン)	백백	방패방어25%	힐, 메디카, 디바인레이		
소드마스터(ソードマスター)	무	마법내성+20%, 베어내기50%			사정거리 3 간접공격
블랙나이트(ブラックナイト)	흑적	방패방어20%	파워드, 카즈, 위크니스		
프리스트(プリースト)	백		힐, 메디카	비숍(레벨10), 몽크(레벨10)	INT600이상 필요
비숍(ビショップ)	백백		힐, 메디카, 에어리어 힐, 하로우, 디바인레이	카디널(레벨20)	
몽크(モンク)	백		힐, 메디카		사정거라 3 간접공격
카디널(カーディナル)	백백청		힐, 메디카, 에어리어 힐, 하로우, 디바인레이, 홀리 워드, 플라잉, 참		
가디언(ガーディアン)	백백		힐, 메디카, 에어리어 힐, 하로우, 홀리 워드		사정거리 4 간접공격
메이지(メイジ)	적		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀	소서러(레벨10), 드루이드(레벨10)	INT 600이상 필요
소서러(ソーサラー)	적청		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀, 엑서블래스트, 솔리드, 프로스트, 레지스트	위저드(레벨20)	
드루이드(ドルイド)	흑적		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀, 엑서블래스트, 솔리드, 베놈, 위크니스	네크로맨서(레벨20)	
위저드(ウィザード)	적청녹		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀, 엑서블래스트, 솔리드, 프로스트, 레지스트, 제노프로스트, 선더, 제노선더, 리액트		
네크로맨서(ネクロマンサー)	흑흑적		플레임, 제노플레임, 파워드, 엑셀, 엑서블래스트, 솔리드, 베놈, 위크니스, 네크로리버스, 카즈, 메테오 둠, 디메이션		
레인저(レンジャー)	무	히트&어웨이		그랩플러(레벨10), 섀도우 (시라하 또는 카자드가 동료일 때)	STR 550이상, AGI 600이상 필요
그랩플러(グラップラー)	무	크리티컬+5%		챔피언(레벨20)	기절효과
섀도우(シャドウ)	흑녹	회피+5%	위크니스, 패러라이즈, 선더	섀도우마스터(레벨10)	사정거리 2 간접공격, 시라하 또는 카자드 필요
챔피언(チャムピオン)	무	크리티컬+10%			기절효과
섀도우마스터 (シャドウマスター)	흑녹녹	2회행동	위크니스, 패러라이즈, 선더, 디메이션, 프로텍트, 사일런트		사정거리 3 간접공격

기사(여)

클래스	속성	추가스킬	마법	상위 클래스	기타
스카우트(スカウト)	무			아쳐(레벨10), 랜서(레벨10)	사정거리 2 간접공격, STR 570이상 필요
아쳐(アーチャー)	녹		사일런트, 프로텍트	아르테미스(레벨20)	사정거리 3 간접공격
랜서(ランサー)	청		레지스트	발키리(레벨20)	사정거리 2 간접공격
아르테미스(アルテミス)	녹녹		사일런트, 프로텍트, 패러라이즈, 리액트		사정거리 4 간접공격
발키리(ヴァルキリー)	청백		레지스트, 힐, 디바인레이		사정거리 3 간접공격
클레릭(クレリック)	백		힐, 하로우	렉터(레벨10)	INT 600이상 필요
렉터(レクター)	백백		힐, 하로우, 에어리어 힐, 메디카, 홀리 워드	세인트(레벨20)	
세인트(セイント)	백백백		힐, 하로우, 에어리어 힐, 메디카, 홀리 워드, 디바인레이, 엑셀, 솔리드		
엔첸트리스(エンチャントレス)	청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트	소서리스(레벨10), 미스틱(레벨10)	INT 600이상 필요
소서리스(ソーサレス)	흑청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 폴버그, 플라잉, 베놈, 디메이션	윗치(레벨20)	
미스틱(ミスティック)	백청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 선더, 제노선더, 프로텍트, 사일런트	세지(레벨20)	
윗치(ウィッチ)	흑흑청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 폴버그, 플라잉, 베놈, 디메이션, 카즈, 메테오 둠, 네크로리버스, 위크니스		
세지(セージ)	백적청		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 선더, 제노선더, 프로텍트, 사일런트, 폴버그, 플라잉, 패러라이즈, 리액트		

몬스터의 경우

기본적으로 몬스터는 자신의 종족이 곧 클래스가 되며 레벨의 상승에 의해 상위 클래스로 체인지할 수 있다. 각 종족마다 특유의 기술 및 마법이 있으며 상위 클래스로 갈수록 그러한 것들의 강화가 이루어지게 된다. 특히 몬스터에게는 스테이터스 이상을 일으키는 공격이 많으므로 잘 이용하면 상당히 유리하게 전투를 이끌 수 있다.

하지만 한 번 죽어버리면 그걸로 끝이므로 애써 키운 몬스터를 허무하게 잃는 일이 없도록 주의해야 할 것이다. 참고로 특정 몬스터는 아이템을 이용해서 숨겨진 클래스로 체인지할 수도 있다.

종족	클래스 체인지
엔젤(エンジェル)	엔젤→아크엔젤(레벨10)→세라프(레벨20)→루시퍼('금단의 과실' 필요)
그리폰(グリフォン)	그리폰→홀리그리프(레벨10) ※지상공격 시 유리
유니콘(ユニコーン)	유니콘→페가서스(레벨10), 나이트메어(레벨10)
데몬(デーモン)	데몬→아크데몬(레벨10)→사탄(레벨20, 직접공격에 마비효과)→리리스('유혹의 미주' 필요, 직접공격에 매료효과)
헬 하운드(ヘルハウンド)	헬 하운드→펜릴(레벨10) ※범위공격(계통전체)
굴(グール)	굴→뱀파이어(레벨10, HP회복 5%)→뱀파이어 로드(레벨20, HP회복 10%)
휴드라(ヒュドラ)	휴드라→티아맷(레벨10) ※범위공격(계통전체)
머맨(マーマン)	머맨(수상 HP회복 5%)→트리톤(레벨10, 수상 HP회복 5%)→포세이돈(레벨20, 수상 HP회복 10%) ※물위에서만 매 턴 HP회복
리저드 맨(リザードマン)	리저드 맨(방패방어 20%)→리저드 가드(레벨10, 방패방어 25%)→리저드 킹('황금의 관'이 필요, 방패방어 25%, 2회 행동)
켄타우루스(ケンタウロス)	켄타우루스→하이 켄타우루스(레벨10) ※기절 효과(계통전체)
맨드레이크(マンドレイク)	맨드레이크→맨이터(레벨10) ※마비 효과(계통전체)
픽시(ピクシー) 계통	픽시(반격 시 1/5확률로 전격공격)→페어리(레벨10, 반격 시 1/5확률로 전격 및 매료공격)
드래곤(ドラゴン)	드래곤→파이어드래곤(레벨10), 실버드래곤(레벨10)→사라만다(레벨20파이어드래곤), 파브니블(레벨20실버드래곤) ※범위공격(계통전체)
자이언트(ジャイアント)	자이언트→티탄(레벨10), 기간테스(레벨10)→톨(티탄에서 '분노의 벼락' 필요), 로키(기간테스에서 '지혜의 씨앗' 필요) ※기절효과(계통전체)
기가 스콜피온(ギガスコーピオン)	기가 스콜피온→킬러 니들(레벨10) ※독 효과(계통전체)
록(ロック)	록→피닉스(레벨10, HP회복 10%) ※석화 효과(록), 자신 및 동료 HP회복(피닉스)
크레이 고렘(クレイゴーレム)	크레이 고렘→스톤 고렘(레벨10)→브론즈 고렘(레벨20)→치탄 고렘(레벨30) ※스테이터스 이상 공격 무효(계통전체)
와이번(ワイバーン)	와이번→코우아틀(레벨10)→바하무트(레벨20) ※지상공격에 유효
진(ジン)	진→디지니(레벨 10), 이프리트(레벨 10), 마리드(레벨 10), 다오(레벨 10), 사이런(레벨 10) ※범위공격(계통전체)

마법리스트

마법을 쓸 수 있는 유닛은 한정되어 있으며 클래스에 따라서도 사용할 수 있는 마법이 달라지게 된다. 공격마법도 중요하지만 전장에서는 특히 회복마법을 가지고 있는 유닛이 적어도 하나 정도는 필요하다. 부대의 어떤 유닛이 어떠한 마법을 쓰는지 확실히 파악해 두자.

마법이름	효과	대상	마법 위력	사정거리	소비MP
힐(ヒール)	아군 한 유닛의 체력을 회복시킴	아군 하나	회복(180)	3	
에어리어 힐(エリアヒール)	자신을 중심으로 해서 일정 범위에 속해있는 모든 아군 유닛을 회복시킴	아군 복수	회복(120)	2	147
메디카(メディカ)	스테이터스 이상을 회복	아군 하나	회복(-)	4	54
디바인레이(ディバインレイ)	성스러운 빛으로 적군의 한 유닛을 공격, 좀비계 유닛은 소멸시킴	적군 하나	공격(180)	2	112
홀리워드(ホーリーワード)	사정거리 내에 속해있는 적군 유닛에게 데미지를 입힘, 역시 좀비계 유닛은 소멸	적군 복수	공격(70)	4	183
베놈(ベノム)	독을 이용해서 적군의 유닛을 공격, 1/5의 확률로 독 상태에 걸리게 함	적군 하나	공격(70)	3	45
메테오 돔(メテオドゥーム)	운석을 떨어뜨려서 일정한 범위 내에 속한 유닛들에게 큰 데미지를 입힘	적군, 아군 복수	공격(140)	3	255
카즈(カーズ)	명계의 저주를 이용해서 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(170)	2	108
플레임(フレイム)	불꽃 구슬을 발사하여 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(120)	3	68
제노플레임(ジェノフレイム)	불꽃 돌풍을 일으켜서 일정한 범위 내의 적군 유닛들을 공격	적군 복수	공격(90)	3	166
엑서블러스트(エクサブラスト)	초광열의 폭발을 일으켜서 적군 유닛에게 큰 데미지를 입힘	적군 하나	공격(200)	2	152
프로스트(フロスト)	냉기를 사용하여 적군 유닛을 얼어붙게 함	적군 하나	공격(120)	3	68
제노프로스트(ジェノフロスト)	대지를 냉각시켜 일정 범위 내의 적군 유닛을 공격	적군 복수	공격(90)	3	166
폴버그(フォールバーグ)	거대한 얼음 기둥을 만들어서 적군 유닛에게 큰 데미지를 입힘	적군 하나	공격(190)	2	135
선더(サンダー)	하늘에서 벼락을 떨어뜨려 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(150)	3	91
제노선더(ジェノサンダー)	복수의 번개를 일으켜 일정 범위 내의 적군 유닛에게 데미지를 입힘	적군 복수	공격(120)	3	193
하로우(ハーロウ)	1회 공격에 한해서 해당 유닛의 명중률을 100%로 만들고 1.5배의 경험치를 얻게 함	아군 하나	공격(-)	4	88
엑셀(アクセル)	아군 유닛의 이동력을 50%상승시킴	아군 하나	공격(-)	3	59

마법이름	효과	대상	마법 위력	사정거리	소비MP
파워드(パワード)	아군 유닛의 공격력을 일시적으로 50%상승시킴	아군 하나	공격(-)	4	62
플라잉(フライング)	아군 유닛을 떠오르게 하여 이동 타입을 고공으로 만듦	아군 하나	공격(-)	3	90
레지스트(レジスト)	아군 유닛의 마법에 대한 내성을 일시적으로 50%상승시킴	아군 하나	공격(-)	4	49
리액트(リアクト)	행동을 마친 아군 유닛을 다시 움직일 수 있게 함. 단, 자신에게는 무효	아군 하나	공격(-)	2	126
프로텍트(プロテクト)	아군 유닛의 방어력을 30상승시킴	아군 하나	공격(-)	4	61
디메이존(ディメイジョン)	공간을 부정함으로써 적군 유닛을 현재 위치에서 다른 장소(랜덤 결정)로 이동시킴. 단, 실패할 수도 있음	적군 하나	공격(-)	4	83
위크니스(ウィークネス)	적군 유닛의 공격력 및 방어력을 50%저하시킴	적군 하나	공격(-)	4	66
네크로리버스(ネクロリバース)	현재 전장에서 죽은 적군 몬스터의 혼을 불러 좀비화시킴. 전투가 종료될 때까지 조종(실패 가능성 있음)	적군 하나	공격(-)	1	97
솔리드(ソリッド)	적군 유닛을 석화시킴(실패 가능성 있음. 석화된 유닛의 방어력은 150으로 고정)	적군 하나	공격(-)	3	85
참(チャーム)	적군 유닛을 매료시켜서 같은 편을 공격하게 함(실패 가능성 있음)	적군 하나	공격(-)	2	110
패러라이즈(パラライズ)	적군 유닛을 마비시킴(실패 가능성 있음)	적군 하나	공격(-)	3	77
사일런트(サイレント)	대기의 진동을 멈추게 하여 침묵시킴(실패 가능성 있음)	적군 하나	공격(-)	4	50

아이템 일람

아이템은 주로 유닛의 능력을 올려주는 효과를 갖고 있다. 하지만 일부 귀중한 아이템들은 특정 유닛을 숨겨진 클래스로 진급시키는데 필요하기도 하므로 함부로 쓰면 곤란하다. 아이템은 대부분 기사들의 퀘스트에서 우연히 얻어지게 된다. 그리고 한 번 쓰면 없어지게 되므로 신중하게 사용하자.

이름	효과
힘의 비약(力の秘薬)	STR+3
이지의 비약(理知の秘薬)	INT+3
빠름의 비약(速さの秘薬)	AGI+3
생명의 비약(生命の秘薬)	HP+18(전후)
마력의 비약(魔力の秘薬)	MP+14(전후)
통마의 비약(統魔の秘薬)	통마력+10(전후). 단, 기사에게만 사용 가능
사역의 비약(思域の秘薬)	통마범위+1. 단, 기사에게만 사용 가능

이름	효과
금단의 과실(禁断の果實)	'세라프'가 '루시퍼'로 클래스 체인지하는 데 필요
유혹의 미주(誘惑の美酒)	'사탄'이 '리리스'로 클래스 체인지 하는 데 필요
분노의 벼락(怒りの雷)	'티탄'이 '톨'로 클래스 체인지하는 데 필요
지혜의 씨앗(知慧の種)	'기간테스'가 '로키'로 클래스 체인지하는 데 필요
황금의 관(黄金の冠)	'리저드 가드'가 '리저드 킹'으로 클래스 체인지 하는 데 필요
미싱링크(ミッシングリンク)	레벨이 부족하더라도 상위 클래스로 체인지할 수 있음

장비품일람

비 계열의 물품들은 아이템의 경우처럼 기사들의 퀘스트에서 얻을 수도 있고 적군 유닛을 물리친 후에 얻을 수도 있다. 또한 기사들이 새롭게 참가할 때 미리 장비하고 있는 경우도 있으므로 그 때마다 잘 체크해두자. 각 클래스에 따라서 장비할 수 있는 물품들이 한정되어 있다는 점도 알아두자.

이름	성능 및 효과
액세서리	
벨룬트의 깃털(ヴェールントの羽)	이동 타입이 고공으로 됨
만능 반지(萬能の指輪)	STR+3, INT+3, AGI+3, 방어력+3
전사의 메달(戦士のメダル)	STR+2, HP+20
리엘의 반지(リエールの指輪)	INT+5, 방어력+5, 내성(적).
고대의 책(古代の書)	INT+6
소서리 피어스(ソーサリーピアス)	INT+4, MP+30
현자의 메달(賢者のメダル)	INT+2, MP+10
질풍의 팔찌(疾風の腕輪)	AGI+5
도적의 메달(盗賊のメダル)	AGI+3
회복 반지(いやしの指輪)	매 턴마다 HP를 20씩 회복
타리스만(タリスマン)	스테이터스 이상의 무효화
항마 반지(抗魔の指輪)	마법에 대한 내성이 25%상승
수호의 브로치(守りのブローチ)	마법에 대한 내성이 20%상승, 방어력+8
바다 귀걸이(海のイヤリング)	방어력+2, 내성(청청)
얼음의 호부(氷の護符)	내성(청)
불꽃의 호부(炎の護符)	내성(적)
성스러운 호부(聖なる護符)	내성(백)
암흑의 호부(暗黒の護符)	내성(흑)
숲의 호적(森の護符)	내성(녹)
기사전용 액세서리	
솔로몬의 반지(ソロモンの指輪)	통마력+30, 통마범위+1
통마 반지(統魔の指輪)	통마력+25
사도의 뿔피리(使徒の角笛)	통마범위+1
몬스터전용 액세서리	
매직쟈(マジックジャー)	공격력+10, '진' 계열 장비
괴력장갑(怪力手袋)	공격력+8, '자이언트' 계열 장비
아이시클 크로(アイシクルクロー)	공격력+6, 내성(청청), '그리폰' 계열 장비
독이빨(毒牙)	공격력+6, 1/5의 확률로 독효과 일으킴, '늑대' 계열
갈고리 손톱(鉤爪)	공격력+4, '룩' 계열
라피스엑시리스(ラピスエクシリス)	HP가 0이 되면 부활(1회)
평온의 종(やすらぎの鈴)	통마 코스트-10
와일드 크레스트(ワイルドクレスト)	공격력+18, 내성(녹녹)
굴팩시(グルファクシ)	공격력+8, 내성(적적)
다크 엠블렘(ダークエムブレム)	공격력+6, 내성(흑흑)
샤프 아이(シャープアイ)	명중+8

이름	성능 및 효과
나이트, 블랙 나이트용 검	
레바테인(レーヴァテイン)	공격력+16, 명중-5, 속성(적적적)
그램(グラム)	공격력+18
틸 팡(ティルファング)	공격력+14, 명중+5, 속성(흑흑흑)
안스웨러(アンスウェラー)	공격력+14, 속성(백백백)
미스릴 소드(ミスリルソード)	공격력+10, INT+4, MP+20
빙결의 검(氷結の剣)	공격력+8, 속성(청청)
플레임 엣지(フレイムエッジ)	공격력+8, 속성(적적)
바스타드 소드(バスタードソード)	공격력+6
크라우소라스(クラウソラス)	MP+30, 속성(백백)
파이터용 검	
데스마스터(デスマスター)	공격력+22, 명중-10
이빌바스터(イビルバスター)	공격력+12, 명중+5, 속성(백)
크레이모아(クレイモア)	공격력+10
칠보의 대검(七寶の大剣)	공격력-6, 명중-5, 방어력+8, 통마력+15
소드맨용 도	
추수심월(秋水心月)	공격력+19, 명중+5, 속성(청)
고고의 태도(孤高ノ太刀)	공격력+16, 명중+10, 통마력-30
쿠사나기(クサナギ)	공격력+5, 통마력+20
혈풍환(血風丸)	공격력+10, 속성(흑)
호철(虎徹)	공격력+8
뇌절(雷切)	공격력+6, 속성(녹)
바바리안, 버서커용 도끼	
바롤(バロール)	공격력+18, 속성(흑흑흑)
대선부(大旋斧)	공격력+14, 명중+6
선더 엑스(サンダーアクス)	공격력+12, 속성(녹녹)
플레임 엑스(フレイムアクス)	공격력+10, 속성(적)
참수 도끼(斬首の斧)	공격력+8, 속성(흑흑)
드워븐 엑스(ドワーブンアクス)	공격력+6, 명중+5
랜서용 창	
궁그닐(グングニル)	공격력+24, 명중+5
게이볼그(ゲイボルグ)	공격력+18, 명중+10
브류나크(ブリューナク)	공격력+16
세계수의 창(世界樹の槍)	공격력+14, 속성(녹녹)
미스릴 스피어(ミスリルスピア)	공격력+12, INT+2, MP+20
아이스 자베린(アイスジャベリン)	공격력+10, 속성(청청)
아가씨의 창(乙女の槍)	공격력+8, 속성(백)
칠흑의 창(漆黒の槍)	공격력+6, 속성(흑)
레인저, 그램플러용 너클	
블러스트 너클(ブラストナックル)	공격력+18, 속성(적)
풍화의 권(風花の拳)	공격력+16, 속성(청)
수라의 권(修羅の拳)	공격력+13, 속성(흑)
스피드 너클(スピードナックル)	공격력+9, 명중+10
리베트 너클(リベットナックル)	공격력+6
섀도우용 쿠나이	
더 리퍼(ザ・リッパー)	공격력+19, INT-10, MP-20, 속성(흑)
염제인(炎帝刃)	공격력+14, 명중+10, 속성(적)
무통의 인(無痛の刃)	공격력+8
스카우트, 아처용 활	
크레센트 문(クレセントムーン)	공격력+19, INT+2, 명중+8
천궁(天弓)	공격력+15, 속성(백)
미스릴 보우(ミスリルボウ)	공격력+10, INT+4, MP+20
플레임 보우(フレイムボウ)	공격력+8, 속성(적)
엘븐보우(エルブンボウ)	공격력+6, 명중+5
프리스트, 비숍용 메이스	
스컬 프레일(スカルフレイル)	공격력+18, 속성(흑)
그래비티 메이스(グラビティメイス)	공격력+12
브레이브 햄머(ブレイブハンマー)	공격력+10, HP+10
미스릴 메이스(ミスリルメイス)	공격력+8, INT+4, MP+20
재정의 망치(裁定の槌)	공격력+6, 속성(백백)
클레릭용 롯드	
듈소스(デュルソス)	공격력+18, 명중+5

이름	성능 및 효과
명계의 롯드(冥界のロッド)	공격력+12, INT+2, 속성(흑)
비취 롯드(ひすいのロッド)	공격력+8, 속성(녹녹)
미스릴 롯드(ミスリルロッド)	공격력+6, INT+4, MP+20
성모의 롯드(聖母のロッド)	INT+4, 속성(백백백)
메이지용 지팡이	
건반테인(ガンバンテイン)	공격력+6, INT+6
타격의 지팡이(打撃の杖)	공격력+8
홍마 지팡이(紅魔の杖)	INT+4, 속성(적적)
창마 지팡이(蒼魔の杖)	INT+4, 속성(청청)
엔첸트리스, 소서리스용 채찍	
구미의 묘(九尾の猫)	공격력+12
스네이크 댄스(スネークダンス)	공격력+8, 명중+10, 속성(적)
손 윕(ソーンウィップ)	공격력+6
사랑의 채찍(愛のムチ)	공격력-10, 명중-10, 통마력+10
파이터, 블랙 나이트, 나이트, 랜서용 갑옷	
다이어 메일(ダイヤメイル)	방어력+22, 회피-30, 이동력-2
볼케이노 아머(ボルケノアーマー)	방어력+15, 속성(적)
홀리 아머(ホーリーアーマー)	방어력+12, 속성(백백)
마성의 갑옷(魔性の鎧)	방어력+12, 속성(흑흑)
아이스 메일(アイスメイル)	방어력+10, 속성(청청)
번무의 갑옷(繁茂の鎧)	방어력+8, 속성(녹녹)
헤비 아머(ヘヴィアーマー)	방어력+6
프리스트, 메이지, 엔첸트레스, 몽크, 쉐도우용 로브	
라이트 로브(ライトローブ)	방어력+8, 내성(백)
다크 로브(ダークローブ)	방어력+8, 내성(흑)
양염 로브(陽炎のローブ)	방어력+6, 내성(적)
무빙 로브(霧氷のローブ)	방어력+6, 내성(청)
미라쥬 로브(ミラージュローブ)	방어력+4, 회피+10
수해의 로브(樹海のローブ)	방어력+4, 회피+4
별의 츄츄(星のチュチュ)	방어력+5, 회피+5
파이터, 랜서용 투구	
에길 투구(エーギルヘルム)	방어력+8, HP+10
혼드 투구(ホーンドヘルム)	방어력+5
룬 투구(ルーンヘルム)	방어력+4, 통마범위+1
만용의 가면(蛮勇の仮面)	공격력+4, INT-8, HP+30
파이터, 랜서 이외 클래스용 모자	
지혜의 액관(知恵の額冠)	INT+6
요정의 화관(妖精の花冠)	INT+4, 방어력+1
꼬깔 모자(とんがりぼうし)	INT+2, 방어력+2
금강 두건(金剛鉢巻)	방어력+4
쿨 햇(クールハット)	방어력+3, 속성(청)
주홍두건(朱のはちまき)	방어력+1, 공격력+2, 속성(적)
블랙 나이트, 나이트용 방패	
이지스(イージス)	방패 방어 확률+10, 내성(백)
어스 실드(アースシールド)	방패 방어 확률+8, 내성(녹)
배틀 실드(バトルシールド)	방패 방어 확률+7, 공격력+4
라지 실드(ラージシールド)	방패 방어 확률+5
불꽃 방패(炎の盾)	방패 방어 확률+3, 내성(적)
얼음 방패(氷の盾)	방패 방어 확률+3, 내성(청)
파이터, 프리스트, 섀도우, 스카우트, 클레릭용 장갑	
루비 글러브(ルビーグラブ)	방어력+8, MP+20, 내성(적)
필중 장갑(必中の小手)	방어력+6, 회피+15
힘 장갑(力の小手)	방어력+4, 공격+8
모든 클래스용 신발	
스피드 부츠(スピードブーツ)	이동력+4
요정의 펌프스(妖精のパンプス)	이동력+2, 회피+5
바람 타기 신발(風乗りの靴)	이동력-2, 이동 타입이 고공으로 됨, 방어력+2
물거미(水グモ)	이동 타입이 얇은 물가로 됨
프릿퍼 부츠(フリッパーブーツ)	이동 타입이 수상으로 됨, 방어력+3

각 나라 별 설명

서 알메키아

간단한 플레이 가이드

제국에 의해 멸망한 조국의 부흥을 위해서 소년 군주인 란스를 중심으로 일어난 서 알메키아. 게임을 처음 시작하는데 있어서 가장 부담이 없을 뿐더러 바로 밑에 위치한 카레온과 동맹을 맺기 때문에 뒤쪽을 걱정할 필요 없이 대륙 동쪽으로의 진출에 전념할 수 있다.

처음 시작하면 일단 가장 근접해 있는 에스트레가레스의 거점부터 점령해 나가는 것이 좋다.

특히 아래쪽에서 카레온이 이스카리오를 어느 정도 견제해주므로 그 부근의 거점을 공략하는 것이 용이할 것이다. 북서쪽에서 맞대고 있는 놀갈드의 세력은 초기에 배치되어 있는 부대들로 방어할 수도 있지만 전력이 줄어들면 꼭 보충해 놓고 기회를 노려서 역공을 걸도록 하자. 제국을 멸망시켰다면 놀갈드와 이스카리오 중 한 세력을 중점적으로 노려서 연이어 멸망시키는 것이 좋다. 놀갈드를 치고 올라갈 때 북동쪽에서 레오니아의 세력이 진출할 수도 있으니 그 쪽으로 통하는 거점의 수비는 견고하게 해두어야 한다. 그 후 카레온을 제외한 남은 나라들을 멸망시키면 된다.

기사 일람

전체적으로 전사와 마법사가 균형을 이루고 있기 때문에 부대를 관리하기에 편할 것이다. 주군인 란스의 마법인 선더가 꽤 유용하게 쓰이기 때문에 군주라고 아끼지 말고 적극적으로 이용하자. 그 외 게라인트, 콜, 메레아간트가 상당히 쓸만하며 오래 등장하지는 않지만 하레도 상당한 능력을 자랑한다.

이름	나이	수호절기	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
란스(ランス)	14	4월 하순	프린스	1	220(5)	A	제국을 멸망시킨 후에 새로운 왕으로 등극
게라인트(ゲライント)	31	8월 상순	소드맨	19	284(5)	C	
콜(コール)	62	12월 상순	비숍	16	254(5)	B	
메레아간트(メレアガント)	25	6월 상순	블랙 나이트	20	209(4)	B	
길사스(ギルサス)	24	4월 상순	소서러	11	189(3)	C	
에피리어(エフィーリア)	23	2월 하순	클레릭	9	183(3)	B	
브루삼(ブルッサム)	46	10월 하순	소드맨	13	158(3)	C	
하레(ハレー)	22	10월 하순	발키리	21	292(4)	B	도중에 가입 후 일시적으로 떠났다가 다시 가입
그라우제(グラウゼ)	28	7월 상순	나이트	15	222(4)	B	도중에 가입
알사스(アルサス)	12	5월 하순	파이터	1	155(4)	S	도중에 가입
리겔(リゲル)	19	6월 하순	스카우트	2	163(4)	A	란드 3형제 중 한 명
칼로타(カルロータ)	17	9월 하순	엔첸트리스	8	170(4)	B	자국이 멸망당하면 상대 국가에 가입(제국에게 당한 경우 제외)
로폴(ローフォール)	23	3월 상순	파이터	6	165(3)	C	멸망시에 역시 배신함(제국에게 당하면 등장하지 않음)
아데리시아(アデリシア)	25	9월 상순	랜서	11	230(4)	B	자국 멸망시 상대 국가를 제외한 다른 국가에 가입 (제국에는 가입 안 함)
바탈카스(バタルカス)	30	1월 상순	그랩플러	11	176(4)	B	멸망시에 역시 복수를 다짐(제국 제외)

※'사관(仕官)'은 나라의 군주에게 충성을 다짐하며 그를 섬길 것을 맹세하는 것으로서 간단히 말해 한 나라에 가입해서 동료가 되는 것을 말한다.
※'배신'은 기사가 속한 나라가 다른 나라에 의해 멸망당했을 경우 바로 그 가해의 입장에 있는 나라에 가입하게 되는 것을 뜻한다.
※'복수'는 기사의 소속국이 멸망당했을 경우 '배신'과는 달리 가해국을 제외한 다른 나라에 가입하게 되는 것을 뜻한다.

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
알메키아와 카레온의 동맹(アルメキアとカーレオン同盟)	215년 3월 하순
리겔, 고향으로 돌아가다(リゲル故郷に帰る)	215년 3월 상순에서 4월 상순에 리겔의 퀘스트에서 발생. 단, 미겔이 이스카리오, 카스톨이 에스트레가레스, 리겔이 서 알메키아에 가입한 상태이고 아직 전장에서 서로 조우하지 않았어야 함
콜, 그라우제에 신경 쓰다(コール, グラウゼを気にかける)	215년 4월 하순
그라우제의 사관(グラウゼ仕官)	'콜, 그라우제에 신경 쓰이다'의 발생 후에 콜의 퀘스트에서 일어남
그라우제, 란스의 심복이 되다(グラウゼ, ランスに心服する)	'그라우제 가입' 발생 후 2절기 이상 경과한 시점에서 란스와 그라우제가 같은 거점에 위치할 때
군주의 마음가짐(君主の心得)	215년 5월 상순에서 8월 상순에 란스와 칼로타가 같은 거점에 위치할 때
내방자(来訪者)	215년 6월 상순
알사스의 사관(アルサス仕官)	215년 8월 상순
거점의 개수에 따른 이벤트	
아디의 걱정(アディの心配事)	거점이 12개 이상이며 아데리시아와 에피리어가 같은 거점에 위치할 때
하레의 사관(ハレー仕官)	거점이 14개 이상
메레아간트, 남몰래 란스를 인정하다(メレアガント, 密かにランスを認める)	거점이 20개 이상이며 메레아간트와 브루삼이 같은 거점에 위치할 때
하레와 이별(ハレーとの別れ)	거점이 26개 이상 또는 남은 거점이 4개 이하일 때
황야의 묘표(荒野の墓標)	'하레와 이별' 및 전투 대화 이벤트 중 '하레 vs 카들'이 발생한 후
에스트레가레스 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(단, 아군으로 멸망시켜야 함)
즉위(即位)	에스트레가레스 멸망 후에 제국수도 로그레스를 소유하고 있을 경우
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結, そして…)	적대국이 없을 경우

레오니아

간단한 플레이 가이드

종교국가로서 신탁에 의해 여왕으로 발탁된 리오넷세가 다스리고 있다. 지형적으로 볼 때 대부분 산악 지형으로 둘러싸여 있기 때문에 대륙의 다른 지역들과 통하는 곳이 제한되어 있다. 따라서 초반에는 그러한 점을 이용하여 남북의 통로와 이어지는 거점들을 중심으로 방어하면서 힘을 비축해 두는 것이 좋다. 어느 정도 전력의 준비가 되어졌다면 진격을 개시해야 하는데 남쪽과 북쪽 중 어느 곳으로 갈지 결정해서 한 쪽만을 집중 공략하도록 하자. 하지만 그 중에서도 비교적 다른 나라와의 접점이 적은 거점이 많은 놀갈드를 공략해 나가는 것이 좋을 듯. 어쨌든 둘 중 한 나라를 몰아세운 후에는 에스트레가레스를 공략해서 대륙의 중앙을 서서히 장악해 나가자. 특히 초반부터 사용 가능한 록은 적을 석화시킬 수 있기 때문에 포위를 이용한 크리티컬 히트 작전을 세워보는 것도 좋다.

기사 일람

리오넷세는 되도록 근접전을 피해야 하며 회복 및 보조마법을 이용해서 아군의 다른 부대들을 최대한 엄호해주는 역할을 맡기자. 그 보조를 받으며 통마력의 성장이 뛰어난 킬프를 키워두는 것이 좋다. 다른 기사들도 대부분 마법쪽에 능숙한 클래스가 많기 때문에 나이트나 바바리안 등의 접근전 전문 기사들을 잘 보조해 주자. 몬스터 중 피닉스와 페가서스를 잘 이용하면 거의 완벽한 회복 체계를 구축할 수 있다.

이름	나이	수호절	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
리오넷세(リオネッセ)	17	4월 상순	퀸	3	262(5)	C	
바텔누스(バテルヌス)	42	2월 하순	카디날	20	273(5)	B	
아스밋(アスミット)	29	7월 상순	비숍	13	214(4)	B	
킬프(キルーフ)	17	1월 하순	바바리안	3	203(4)	S	
피로(フィロ)	18	1월 상순	클레릭	7	193(4)	B	
소피아(ソフィア)	18	3월 하순	클레릭	7	174(4)	B	
바린(バーリン)	18	7월 상순	스카우트	1	187(3)	B	도중에 가입
지올그(ジオルグ)	27	10월 하순	프리스트	8	177(3)	C	도중에 가입
가론완드(ガロンワンド)	17	4월 하순	바바리안	2	157(3)	C	도중에 가입
샹툴(シャントゥール)	28	12월 상순	메이지	6	168(4)	C	멸망시 배신(제국에 당했을 경우에는 복수의 형태)
랑게볼그(ランゲボルグ)	21	7월 하순	나이트	10	138(3)	C	멸망시 배신(제국에 당했을 경우 복수)
이스파스(イスファス)	27	1월 상순	몽크	16	233(4)	B	멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
사린(シャーリン)	28	5월 상순	랜서	12	226(4)	C	멸망시 복수(놀갈드에게 당했을 경우에는 배신)
라이젠(ライゼン)	26	9월 상순	몽크	11	160(4)	B	멸망시 복수(제국에는 가입 안 함), 후에 사관 이벤트 있음

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
하얀 늑대의 선전포고(白狼、宣戦布告)	215년 3월 하순에 발생
가론완드와 바린의 사관(ガロンワンドとバーリン仕官)	215년 4월 상순에 발생
아스밋의 충고(アスミットの忠告)	215년 4월 하순에 킬프와 아스밋이 같은 거점에 위치할 때
지올그의 사관(ジオルグ仕官)	215년 6월 상순 후의 퀘스트에서 발생
지올그, 리엘의 환상을 보다(ジオルグ、リエールの幻を見る)	지올그의 퀘스트에서 발생(리엘의 반지 입수, 일정 확률로 발생)
거점의 개수에 따른 이벤트	
부모의 애정(親ごころ)	거점 8개 이상이며 바텔누스와 샹툴이 같은 거점에 위치할 때
별하늘을 바라보며(星空を見上げて)	거점 12개 이상이며 피로와 소피아가 같은 거점에 위치할 때
란게볼그, 비책을 말하지 않다(ランゲボルグ秘策を語らない)	거점이 16개 이상이며 리오넷세와 란게볼그가 같은 거점에 위치할 때
산보 길(さんぽ道)	거점이 20개 이상이며 킬프와 바린이 같은 거점에 있을 때
내가 계속…(俺がずっと…)	'산보 길'이 발생한 후 가론완드와 바린이 같은 거점에 위치할 때
에스트레가레스의 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레카레스를 멸망시킴(아군이 멸망시켜야 함)
틈새 바람(すきま風)	거점이 29개 이상이며 에스트레가레스의 멸망시기에서 2절기 이상 경과했을 때
리오넷세 습격사건(リオネッセ襲撃事件)	'틈새 바람'이 발생한 후
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結、そして…)	대륙의 통일에 성공했을 때

놀갈드

간단한 플레이 가이드

대륙의 북쪽에 위치한 대국 놀갈드는 '하얀 늑대' 베이나드를 중심으로 그 수하에 있는 기사들의 능력치가 다른 나라들과 비교할 때 높은 편이다. 하지만 영토가 넓어서 그만큼 지켜야 할 거점들이 많고 초반부터 서 알메키아와 에스트레가레스, 레오니아의 3개국과 맞서야 하기 때문에 꽤 난이도가 높다. 따라서 어느 정도 게임에 익숙해진 후에 놀갈드로 플레이해보길 권한다.

초반에는 우선 바로 밑에 있는 에스트레가레스의 리드니 요새(リドニー要塞)부터 공략해 들어가는 편이 좋다. 레오니아와 마찬가지로 초반에 록을 사용할 수 있기 때문에 강한 적이 있다면 석화를 시도해서 상대를 견제하자. 이곳의 점령을 시작으로 에스트레가레스의 거점을 차례로 공략해 나가면서 서서히 서 알메키아도 견제해 나가는 것이 좋다. 그러면서 능력이 높은 기사와 부대들을 이용, 레오니아를 먼저 멸망시켜두면 도움이 된다.

기사일람

베이나드는 직접 공격은 물론 마법을 이용한 공격도 뛰어나기 때문에 올라운드 유닛의 면모를 보여준다. 그의 부대를 중심으로 해서 진격을 하는 편이 좋으나 너무 무리하게 베이나드를 적진에 돌격시키는 건 좋지 않다. 근접전을 벌일 때는 부대 내의 몬스터들을 인접시켜두도록. 회복이 가능한 클레릭을 공격에 같이 붙여주면 좋다. 천궁을 가진 브란가네도 쓸만한 기사. 특히 활을 이용한 원거리 공격은 반격을 당할 염려가 없기 때문에 아군이 접근전을 벌이기 전에 적군의 체력을 확실히 깎아둘 수가 있다. 나이트인 이바인과 그인그라인은 굉장한 맷집과 함께 회복 능력도 갖추고 있기 때문에 베이나드와 같이 전선에서 활약시키자.

이름	나이	수호절	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
베이나드(ヴェイナード)	21	9월 상순	로드	18	332(5)	A	
그인그라인(グイングライン)	23	7월 상순	나이트	17	294(5)	B	
브란가네(ブランガーネ)	17	2월 상순	아처	10	257(5)	B	
로드블(ロードブル)	49	1월 상순	비숍	14	247(4)	C	
이바인(イヴァイン)	22	3월 하순	나이트	13	231(4)	B	
파로미데스(パロミデス)	22	1월 하순	버서커	13	211(4)	B	
노이에(ノイエ)	18	4월 상순	클레릭	2	201(4)	A	
에라이네(エライネ)	16	8월 하순	엔천트리스	1	151(3)	B	
루인텔(ルインテール)	38	2월 하순	버서커	17	225(3)	B	도중에 가입
몰홀트(モルホルト)	31	6월 상순	드루이드	15	205(4)	B	도중에 가입
카크몬드(カークモンド)	34	6월 하순	소서러	12	191(3)	C	멸망시 배신(제국에게 당했을 경우 등장하지 않음)
디라드(ディラード)	25	5월 상순	그랩플러	10	180(4)	B	멸망시 배신(제국에게 당했을 경우 등장하지 않음)
제라핀(ゼラフィン)	35	9월 하순	메이지	7	175(3)	C	멸망시 복수(제국에는 가입 안함)
화테시아(ファテシア)	22	8월 상순	랜서	10	164(3)	C	멸망시 복수(제국에는 가입 안함)
엑톨(エクトール)	16	10월 상순	파이터	5	161(4)	S	멸망시 복수(제국에는 가입 안함)

이벤트일람

이벤트	조건
연대에 따른 이벤트	
쥬크스 성 제압(ジュークス城制圧)	215년 3월 상순
하얀 늑대의 선전포고(白狼, 宣戦布告)	215년 3월 하순
몰홀트의 사관(モルホルト仕官)	215년 4월 상순
거점의 개수에 따른 이벤트	
루인텔의 사관(ルインテール仕官)	거점이 9개 이상일 때
로드블과 에라이네(ロードブルとエライネ)	거점이 10개 이상이며 에라이네와 로드블이 같은 거점에 위치할 때
이바인과 파로미데스(イヴァインとパロミデス)	거점이 12개 이상이며 이바인과 파로미데스가 같은 거점에 위치할 때
왕과 군사(王と軍師)	거점이 14개 이상이며 베이나드와 그인그라인이 같은 거점에 위치할 때
병마의 그림자(病魔の影)	거점이 16개 이상이며 노이에와 그인그라인이 같은 거점에 위치할 때
노이에, 어릴 적 이야기를 하다(ノイエ、幼き日を語る)	'노이에, 열이 나다'가 발생한 후에 노이에와 베이나드가 같은 거점에 위치할 때
카크몬드와 제라핀(カークモンドとゼラフィン)	거점이 20개 이상이며 카크몬드와 제라핀이 같은 거점에 위치할 때
붉은 꽃 파란 눈물(赤い花 蒼い涙)	거점이 20개 이상이며 화테시아와 그인그라인이 같은 거점에 위치할 때
에스트레가레스의 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(아군으로 멸망시켜야 함)
베이나드와 에스메레의 이별(ヴェイナードとエスメレーの別れ)	에스트레가레스의 멸망시 발생(다른 국가에 의해 멸망해도 발생)
베이나드 습격사건(ヴェイナード襲撃事件)	거점이 30개 이상이며 놀갈드의 수도 프로그엘을 소유하고 있을 때, 또한 '베이나드와 에스메레의 이별'이 발생했어야 함
란의 종결, 그리고…(戦乱の終結、そして…)	대륙을 통일했을 때
그 외	
브란가네, 베이나드에게 도전하다(ブランガーネ、ヴェイナードに挑む)	브란가네를 5절기 이상 전투에 참가시키지 않고 제국이 아직 멸망하지 않았을 때

카레온

간단한 플레이 가이드

현왕인 카이의 온화함을 비롯해서 전체적인 분위기가 화기애애한 카레온. 서 알메키아와 마찬가지로 적국의 거점과의 접점이 적고 우수한 기사들이 많기 때문에 플레이하기에 쉬운 국가이다. 특히 서 알메키아와의 동맹 때문에 방어하기에 상당히 용이하다. 하지만 마법에 능숙한 기사들이 많은 반면에 접근전을 벌일 만한 기사들이 적기 때문에 그 점에만 주의한다면 거점을 공략하는데 별 어려움은 없을 듯. 도중에 기사들의 사관 이벤트가 많기 때문에 보충된 기사들을 바탕으로 많은 기사가 필요한 후반의 전략을 세워나가자. 기사들 중에서도 뛰어난 실력을 자랑하는 디나단을 자주 이용하면 좋다.

초반에 공략하기 용이한 나라는 역시 제일 인접한 적국인 이스카리오이다. 특히 사나스(サナス)와 아스틴(アスティン)을 점령해 두면 이스카리오의 진출을 막아놓을 수 있기 때문에 그대로 진격하기에 편해진다. 그러한 다음에는 동맹국인 서 알메키아와 더불어 중앙의 에스트레가레스의 거점을 공략해 나간다던지 아예 레오니아를 쳐서 대륙 동남부를 확실히 장악해나가는 것도 좋다.

기사일람

거의 최강의 마법 실력을 자랑하는 카이. 그리고 대륙 최고의 강함을 자랑하는 나이트 마스터 디나단. 이 둘의 콤비를 바탕으로 접근전과 마법을 이용한 원거리 전을 장악해 나가자. 특히 이 두 명은 통마력이 높고 성장성도 좋기 때문에 처음부터 끝까지 중요하게 쓰이는 인물들이다. 따라서 이 두 명의 부대를 바탕으로 다른 기사들이 그를 보조해 주는 형식을 갖춰나가자. 그밖에 스카우트인 메리옷은 원거리 공격이 가능하며 앞의 두 명과 같이 성장성이 좋으므로 함께 활약시키는 것도 좋다. 이들을 잘 이

이름	나이	수호월	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
카이(カイ)	25	3월 하순	워록	22	319(5)	A	
디나단(ディナダン)	27	5월 하순	나이트 마스터	25	307(5)	B	
보알테(ボアルテ)	53	12월 상순	비숍	12	224(4)	B	
메리옷(メリオット)	16	4월 하순	스카우트	3	221(4)	A	
리카라(リカーラ)	24	11월 하순	미스틱	16	217(4)	B	도중에 가입
엘오드(エルオード)	20	11월 상순	파이터	9	208(4)	B	도중에 가입
미리아(ミリア)	19	3월 상순	엔천트리스	5	194(5)	A	도중에 가입
갓슈(ガッシュ)	22	8월 하순	몽크	11	167(3)	C	도중에 가입
장화더(ジャンファダー)	41	2월 상순	드루이드	12	198(3)	B	멸망시 배신(제국에게 당했을 경우 복수)
빌코크(ビルコック)	21	1월 상순	프리스트	5	156(3)	C	멸망시 배신(제국에게 당했을 경우 복수)
세라(シェラ)	30	5월 상순	소서리스	15	180(3)	B	멸망시 복수(제국에는 가입하지 않음)
슈스트(シュスト)	23	9월 상순	그랩플러	11	172(4)	B	멸망시 복수(제국에는 가입하지 않음)

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
알메키아와 카레온의 동맹(アルメキアとカーレオン同盟)	215년 3월 하순
미리아의 사관(ミリア仕官)	215년 6월 상순
날씨 좋은 오후의 쇼핑(よく晴れた午後のおかいもの)	215년 5월 하순 이후에 카이, 메리옷, 세라가 같은 거점에 위치해있을 때, 또 '충격 고백'이 발생하지 않았어야 함
미리아의 회상(ミリアの回想)	'미리아의 사관'이 일어난 후 3절기 이상 경과했을 때
엘오드의 사관(エルオード仕官)	'미리아의 회상'이 발생한 후 미리아의 퀘스트에서 발생
엘오드, 미리아의 호위를 제의하다(エルオード, ミリアの護衛を申し出る)	'엘오드의 사관'이 일어난 후 3절기 이상 경과했으며 미리아와 엘오드가 같은 거점에 위치해 있을 때
갓슈의 사관(ガッシュ仕官)	'엘오드, 미리아의 호위를 제의하다'의 발생 후 미리아와 엘오드가 동시에 퀘스트를 실행할 때
엘오드와 갓슈, 미리아의 호위를 제의하다(エルオードとガッシュ…)	'갓슈의 사관'이 일어난 후 3절기 이상 경과했으며 미리아, 엘오드, 갓슈가 같은 거점에 위치해 있을 때
리카라의 사관(リカーラ仕官)	'엘오드와 갓슈, 미리아의 호위를 제의하다'의 발생 후 미리아, 엘오드, 갓슈가 동시에 퀘스트를 실행할 때
거점의 개수에 따른 이벤트	
수긍하는 보알테(うなずくボルアテ)	거점이 7개 이상일 때
빌코크의 발명1(ビルコックの発明1)	거점이 8개 이상이며 카이와 빌코크가 같은 거점에 위치해 있을 때
두 사람은 닮지 않았다(ふたりは似ていない)	거점이 10개 이상일 때
빌코크의 발명2(ビルコックの発明2)	거점이 12개 이상이며 카이와 빌코크가 같은 거점에 위치해 있을 때, '빌코크의 발명1'이 발생했어야 함
근심(ものおもい)	거점이 14개 이상일 때
세계라는 이름의 캔버스(世界という名のキャンバス)	거점이 16개 이상이며 미리아와 엘오드가 같은 거점에 위치해 있을 때
충격 고백(衝撃の告白)	거점이 18개 이상일 때
현왕, 고민하다(賢王, 悩む)	'충격 고백'이 발생한 후
엇갈림(すれ違い)	'현왕, 고민하다'가 발생한 후
에스트레가레스의 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(아군으로 멸망시켜야 함)
메리옷 납치사건(メリオット拉致事件)	에스트레가레스 멸망 후에 남은 거점이 11개 이하일 때, '엇갈림'이 발생했어야 함
메리옷, 각성하다(メリオット, 目覚める)	'메리옷 납치사건'이 발생한 후 남은 거점이 5개 이하일 때
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結, そして…)	적대국이 없을 경우

이스카리오

간단한 플레이 가이드

완전히 드리스트를 중심으로 돌아가고 있는 나라인 이스카리오. 군주를 비롯하여 그 밑의 모든 신하들도 각자 개성이 뛰어난 인물들뿐이다. 시작 위치를 보면 지켜야 할 거점이 적지만 그에 따라 기사들도 적다. 게다가 3개의 적대국들과 근접하고 있기 때문에 놀갈드와 비슷하거나 그 이상의 난이도를 가지고 있다. 초반부터 에스트레가레스를 노리기에는 주변국들의 위협이 만만치 않으므로 양쪽으로 이어져 있는 두 나라, 바로 카레온과 레오니아를 먼저 제압해서 많은 거점을 확보한 후 마나를 모아서 중앙침공의 발판을 다져나가자. 특히 거점이 적은 카레온을 처음에 공략해 나가는 편이 좋을 것이다. 하지만 카이와 디나단을 위시한 카레온도 만만치 않기 때문에 이쪽에서도 드리스트와 이리아 등의 거의 최고의 전력을 준비해서 신속히 점령해가자. 물론 그동안 솔즈베리(ソールズベリー)와 아스틴(アスティン)의 방어에도 신경써야 한다. 그 후 대륙의 동남부를 장악했다면 서서히 중앙으로의 진출을 꾀해보자.

기사 일람

그 자기 중심적인 성격에 걸맞게 드리스트의 능력치는 상당히 뛰어난 편이다. 게다가 성장성도 좋을뿐더러 레벨이 30을 넘으면 드리스트의 파워업 이벤트(?) 도 일어나기 때문에 드리스트의 성장에 힘쓰자. 하지만 너무 나서다가 적군 부대에 당하여 불익을 당하는 일은 없어야 할 것이다. 드리스트와 함께 능력이 높은 이리아도 같이 전선에서 활약시키자. 이리아는 원거리 공격도 가능하기 때문에 상당히 도움이 되어 줄 것이다. 기사들 중에서 류시아에 관련된 한 이벤트는 그녀의 능력치를 비괄적으로 향상시켜주기 때문에 반드시 보아두면 좋다.

이름	나이	수호절	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
드리스트(ドリスト)	28	6월 상순	매드모나크	21	322(5)	A	레벨 30이 되면…
이리아(イリア)	18	5월 상순	킬러 돌	20	248(5)	A	
카므덴(キャムデン)	34	4월 하순	드루이드	14	235(4)	C	
알스타(アルスター)	32	12월 상순	비숍	12	228(4)	B	
가로(ギャロ)	21	3월 상순	레인저	9	197(4)	B	
유라(ユーラ)	15	11월 상순	클레릭	1	175(3)	S	
류시아(リュシア)	20	8월 상순	스카우트	8	165(4)	B→A	퀘스트의 문안이벤트 후 4절기 지나 퀘스트를 재실행하면 STR, INT, AGI +5, 통마력+20, 통마력 성장이 A
미겔(ミゲル)	26	1월 하순	나이트	10	178(4)	B	란드 3형제 중 한 명
다피(ダーフィー)	31	7월 하순	소드맨	12	181(3)	B	멸망시 배신(나라 제한 없음)
빅토리아(ヴィクトリア)	27	11월 하순	소서리스	11	144(3)	C	멸망시 배신(나라 제한 없음)
바디데마기스(バイデマギス)	31	1월 상순	버서커	16	215(4)	B	멸망시 복수(제국에는 가입하지 않음), 다시 사관 이벤트 있음
티스(ティース)		6월 하순	파이터	2	153(3)	B	멸망시 복수(제국에는 가입하지 않음)

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
미겔, 고향에 돌아가다(ミゲル故郷に歸る)	215년 4월 하순에 미겔이 퀘스트를 실행할 때, 그 외 조건은 리겔의 경우와 같음
소중한 날의 소중한 기억(大切な日の大切な記憶)	어쨌든 11월에 티스와 유라가 같은 거점에 위치할 때
거점의 개수에 따른 이벤트	
킬러 돌(キラードール)	거점이 8개 이상일 때
이리아의 수수께끼(イリアの謎)	거점이 12개 이상일 때
개의 추억(犬の思い出)	거점이 20개 이상일 때
에스트레가레스의 멸망에 따른 이벤트	
제메키스의 최후(ゼメキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(아군이 멸망시켜야 함)
이리아 사건(イリア事件)	거점이 29개 이상이고 에스트레가레스 멸망 후, '개의 추억'이 발생했어야 함
빅토리아, 울다(ヴィクトリア泣く)	'이리아 사건'이 발생하고서 다음 절기에 일어남
전란의 종결, 그리고…(戦亂の終結, そして…)	대륙을 통일했을 때
그 외	
류시아의 문안(リュシアの見舞い)	류시아의 퀘스트, 류시아의 성장률에 영향을 끼침
류시아, 자신을 되찾다(リュシア自分を取り戻す)	'류시아의 문안'이 일어난 후 4절기 경과 후에 류시아의 퀘스트를 실행(효과는 기사 일람 참조)
매드모나크Z(マッドモナークZ)	드리스트의 레벨을 30까지 올리면 발생

에스트레가레스

간단한 플레이 가이드

자신의 주군을 부정하고 반란을 일으켜 패도의 길을 걸어나가는 제메키스. 그가 새롭게 일으킨 나라가 바로 제국 에스트레가레스이다. 초반의 위치로 보면 남북과 서쪽으로 놀갈드, 서 알메키아, 이스카리오의 3대 국가에 둘러싸여 있는 아주 어려운 상황이다. 게다가 게임의 진행 중에 카레온이나 레오니아의 세력이 밖으로 나오게 된다면 동시에 5국가를 상대해야만 할 위험도 있다. 또한 다른 나라들과 비교해서 도중에 가입할 가능성이 있는 기사의 수가 적기 때문에 이 게임 중 가장 어려운 난이도를 자랑할 것이다. 처음 접하는 사람이라면 다른 5개국으로 엔딩을 본 후 마지막으로 이 패도의 길을 걸어보는 편이 좋을 것이다.

어쨌든 한 나라라도 빨리 세력을 줄여 놓는 것이 나중으로 갈수록 유리하다. 되도록 거점이 적고 아직 세력이 미약한 편인 서 알메키아를 공략하자. 밑의 이스카리오는 에스트레가레스 쪽보다는 그 바로 옆에 있는 카레온과 다툼을 벌일 가능성이 많으므로 방어에만 신경쓰자. 서 알메키아를 공략할 때는 놀갈드의 방해를 받을 수도 있는 북쪽 부근을 피해서 아래쪽부터 점령해 가자. 서 알메키아를 거의 점령해 나간다면 브인드힐(ブインドヒル)로 이어진 길을 통해서 카레온의 본진을 바로 공략할 수도 있으므로 잘 이용해보자. 참고로 지형상의 이유로 레오니아와는 한동안 전투를 벌이기 힘들 것이다. 그러므로 레오니아는 후반에 가서나 본격적인 공략을 생각해 보자.

기사 일람

압도적인 강력함을 자랑하는 제메키스. 그가 가진 무기는 원거리 공격도 가능하므로 접근전은 몬스터들에게 맡겨 두고 제메키스 자신은 뒤에서 공격을 거는 방법이 안전하고도 좋다. 처음에 그가 거느리고 있는 몬스터들은 상당히 수준급의 클래스이므로 잃지 않게끔 잘 관리하자. 제메키스의 부인인 에스메레도 보조급으로서 상당한 실력을 갖추고 있다. 게다가 통마력도 제메키스 못지 않기 때문에 신변을 보호하기에도 유용하다. 데스 나이트인 카돌은 직접적인 진격보다는 중요한 거점의 방어에 쓰는 편이 좋다. 제메키스와 맞먹는 공격력을 갖추고 있으며 그 또한 상당한 수준의 몬스터를 거느리고 있기 때문에 방위를 확실하게 담당할 수 있다. 그 외에 소드마스터인 에스크라도스, 민첩함을 자랑하는 시라하, 높은 성장성을 갖추고 있으며 실력도 결코 떨어지지 않는 미레, 미라 자매 등을 주력으로 해서 영토 곳곳에 균형 있는 세력 배치를 해두자.

이름	나이	수호월	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
제메키스(ゼメキス)	36	1월 하순	엠페러	27	351(6)	A	
에스메레(エスメレー)	24	11월 상순	렉터	17	304(5)	B	
깃슈(ギッシュ)	26	3월 하순	위저드	20	232(3)	C	
에스크라도스(エスクラドス)	51	6월 상순	소드 마스터	26	218(4)	B	
패러돌(パラドゥール)	27	2월 상순	비숍	11	182(3)	C	
어빈(アーヴィン)	16	3월 상순	메이지	3	162(3)	C	
슈렛(シェレッド)	33	5월 하순	챔피언	20	160(3)	C	도중에 가입, 멸망시 복수
카돌(カドール)	?	11월 하순	데스 나이트	29	275(5)	A	제국의 거점이 3, 4개 정도로 줄어들면 자취를 감춤
에니데(エニーデ)	19	7월 하순	아처	11	192(4)	C	도중에 떠남
멜트레파스(メルトレファス)	19	1월 하순	파이터	7	152(4)	A	도중에 떠남
카스툴(カストール)	24	4월 하순	파이터	8	169(4)	B	란드 3형제 중 한 명
피엘(フィエール)	25	2월 하순	나이트	12	166(3)	B	멸망시 배신
아이반(アイバン)	35	5월 상순	드루이드	10	165(3)	C	멸망시 배신
솔레이유(ソレイユ)	20	7월 상순	비숍	11	311(5)	C	제국을 멸망시킨 나라에 슈트레이스가 있으면 그 나라에 가입(단, 슈트레이스가 퀘스트 실행 중이라면 자취를 감춤)
미라(ミラ)	17	10월 상순	랜서	10	223(4)	A	제국을 멸망시킨 나라의 퀘스트 실행중에 다시 등장(미레와 함께)
미레(ミレ)	17	10월 상순	소서리스	10	223(4)	A	제국을 멸망시킨 나라의 퀘스트 실행중에 다시 등장(미라와 함께)
랑기누스(ランギヌス)	50	9월 하순	소서러	16	216(4)	B	멸망 후에 레인의 퀘스트에서 다시 등장
시라하(シラハ)	21	5월 상순	섀도우	14	173(4)	B	멸망 뒤에 퀘스트에서 다시 등장
로콧(ローコッド)	27	12월 상순	나이트	11	177(4)	B	멸망 뒤 복수

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
카스툴, 고향에 돌아가다(カストール故郷に帰る)	215년 3월 상순~4월 상순에 카스툴의 퀘스트를 실행함. 그 외의 조건은 리젤이나 미겔의 경우와 같음
거점의 개수에 따른 이벤트	
미라와 미레(ミラとミレ)	거점이 12개 이상이며 미라와 미레가 같은 거점에 위치해 있을 때
훈련장에서의 이른 아침…1(訓練場にて、早朝…1)	거점이 14개 이상일 때
훈련장에서의 이른 아침…2(訓練場にて、早朝…2)	거점이 18개 이상이며 '훈련장에서의 이른 아침…1'이 발생했었을 경우
에니데의 복수(エニーデの復讐)	거점이 22개 이상이며 '훈련장에서의 이른 아침…2'가 발생했었을 경우
제메키스 습격사건(ゼメキス襲撃事件)	거점이 26개 이상일 때
슈렛 해방(シェレッド解放)	'제메키스 습격사건'이 일어나고 2절기 이상 경과했을 때, 제국수도 로그레스를 소유하고 있는 경우
전란의 종결, 그리고…(戦乱の終結、そして…)	대륙을 통일했을 때

재야기사

각 지에 퍼져있는 재야 기사들은 일정 조건을 만족시키면 동료로 얻을 수 있는 각국 공통 이벤트이다. 난이도가 '상급'인 상태에서는 플레이어의 나라 외에 다른 나라들도 퀘스트를 실행하고 있기 때문에 얻고자 하는 기사가 있다면 서둘러서 조건을 만족시켜야 할 것이다.

재야기사일람

이름	나이	수호절	초기 클래스	초기 레벨	통마력(범위)	성장	기타
아론(アーロン)		10월 하순	소드맨	14	227(4)	C	216년 4월 하순 이후, 거점 12개 이상일 때 남자 기사의 퀘스트 실행, 가입국이 멸망시 배신(제국에게 당하면 등장 안 함)
알디스(アルディス)	12	5월 하순	렉터	10	301(3)	B	1/288의 확률로 퀘스트 이벤트 '이상한 술바꼭질' 이후 자국이 3개 이하의 거점을 소유할 것. 또, 알디스를 발견한 기사가 있어야 하며 몬스터 소유수가 남아야 함
알미나(アルミナ)		4월 하순	미스틱	12	182(4)	B	216년 9월 상순 이후에 디바인레이, 메테오 톰, 카즈, 엑서블리스트, 폴버그, 제노선더 중 어떤 한 가지라도 쓸 수 있는 기사의 퀘스트에서 만남
카잔(カザン)	22	2월 상순	섀도우	15	178(4)	C	제국이 멸망한 후에 시라하의 사관이 일어난다면 동시에 시라하가 없는 나라에 사관, 멸망 후에는 다시 사관 이벤트 있음
발타(ヴァルター)	23	12월 상순	소서러	10	185(3)	B	217년 3월 상순 이후에 퀘스트를 실행
카마인(カーマイン)	30	10월 하순	비숍	10	184(4)	B	'쌍둥이, 귀향하다2'가 일어난 후 11절기 이상 경과한 상태에서 미레, 미라가 같은 거점에 있을 것
카트레누(カトレーヌ)	21	9월 하순	렉터	12	170(3)	B	216년 6월 상순 이후에 힐을 사용할 수 있는 기사의 퀘스트 실행 (크라우케스도 동시에 발견할 수 있음)
크라우케스(クラウケス)	19	11월 상순	프리스트	4	163(3)	B	216년 6월 상순 이후에 힐을 사용할 수 있는 기사의 퀘스트 실행 (카트레누 동시 출현)
클라렌스(クラレンス)	23	9월 하순	나이트	10	195(3)	B	215년 7월 하순 이후에 퀘스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
콜치나(コルチナ)	15	11월 하순	엔천트리스	1	199(4)	B	215년 4월 하순 이후에 퀘스트 실행, 멸망시 복수(제국에게 당하면 등장 안 함)
쉐리던(シェリダン)		8월 하순	레인져	6	191(3)	A	216년 3월 상순 이후에 퀘스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
쉘나(シェルーナ)		6월 하순	클레릭	3	178(4)	A	215년 12월 상순 이후에 힐을 사용하지 못하는 기사의 퀘스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
슈트레이스(シュトレイス)	20	8月上	나이트	12	171(4)	B	게임 시작 후 제일 빨리 제국의 거점을 점령해야 함, 멸망시 배신(제국에 당하면 등장 안 함)
드갈(ドーガル)	52	1월 상순	바바리안	2	268(3)	C	216년 1월 하순 이후에 퀘스트 실행
네빌(ネヴィル)		7월 하순	드루이드	11	212(3)	C	216년 10월 하순 이후의 시점에 가장 큰 나라를 제외한 다른 나라의 퀘스트, 멸망시 배신(제국에 당하면 등장 안 함)
바넷사(バネッサ)		1월 하순	랜서	11	203(3)	B	216년 12월 상순 이후에 여자 기사의 퀘스트 실행, 멸망시 배신 (제국에 당하면 복수)
휴드(ヒュード)	19	3월 상순	레인져	4	202(4)	B	215년 9월 상순 이후에 퀘스트 실행
페리넬(ペリネール)		4월 상순	스카우트	1	196(5)	C	'별이 내리는 밤의 정령제'가 일어난 후
헬라트(ヘルラート)	29	6월 상순	블랙 나이트	20	190(4)	C	216년 7월 하순 이후 레이오닐 사관이 있다면 동시 레이오닐이 없는 나라에 사관, 멸망후 또 사관 이벤트 있음
벨거(ベルガー)		8월 하순	버서커	13	151(4)	C	217년 1월 하순 이후에 STR이 88이상인 기사의 퀘스트 실행
림라이트(リムライト)	75	11월 상순	메이지	5	176(4)	C	'휴드의 사랑'이 발생한 후 다음 절기
레이오닐(レイオニール)	26	9월 하순	소드맨	16	172(3)	C	216년 7월 하순 이후 퀘스트 실행(헬라트는 타국 가입), 멸망시 배신(헬라트의 나라는 거부, 제국에 당하면 복수)
레인(レイン)	18	5월 하순	메이지	1	139(4)	S	'미레와 미라의 사관'이 일어난 후 2절기 이상 경과, 미레와 미라 및 군주가 같은 거점에 있어야 함
롯트(ロット)	14	8월 상순	몽크	10	200(4)	B	215년 11월 상순 이후에 퀘스트 실행, 멸망시 배신

이벤트일람

연대에 따른 이벤트	
콜치나의 사관(コルチナ仕官)	1/6의 확률로 215년 4월 하순 이후의 퀘스트에서 발생
클라렌스의 사관(クラレンス仕官)	1/6의 확률로 215년 7월 하순 이후의 퀘스트에서 발생
휴드 발견(ヒュード発見)	1/6의 확률로 215년 9월 상순 이후의 퀘스트에서 발생
휴드의 사관(ヒュード仕官)	'휴드 발견'의 이벤트 발생 후
휴드의 사랑(ヒュードの恋)	1/6의 확률로 휴드의 퀘스트에서 발생
림라이트의 사관(リムライト仕官)	'휴드의 사랑'이 일어난 다음 절기에 발생
롯트 발견(ロット発見)	1/6의 확률로 215년 11월 상순의 퀘스트에서 발생
롯트의 사관(ロット仕官)	'롯트 발견'의 이벤트 발생 후
롯트의 귀향(ロット帰郷)	'롯트의 사관'이 일어난 후 8절기 이상 경과 시점, 롯트와 롯트를 발견했던 기사가 같은 거점에 있을 때 발생(멀티플레이 모드에서는 발생 안 함)
잊을 수 없는 웃는 얼굴 때문에…(忘れ得ぬ笑顔のために…)	'롯트의 귀향'이 일어나고 나서 2절기 후에 롯트를 발견했던 기사의 퀘스트 실행
정령제로(精霊祭へ)	216년 11월 하순에서 12월 하순 사이에 휴드와 림라이트가 같은 거점에 있을 때
별이 내리는 밤의 정령제(星降る夜の精霊祭)	'정령제로'의 발생 후(페리넬의 사관)

쉘나의 사관(シェルーナ仕官)	1/6의 확률로 215년 12월 상순 이후에 힘을 사용할 수 없는 기사의 퀘스트에서 발생
드갈의 사관(ドーガル仕官)	1/6의 확률로 216년 1월 하순에 퀘스트에서 발생
쉐리던의 사관(シェリダン仕官)	1/6의 확률로 216년 3월 상순에 퀘스트에서 발생
아론의 사관(アーロン仕官)	1/6의 확률로 216년 4월 하순 이후에 거점이 12개 이상이며남자 기사의 퀘스트를 실행시켰을 때 발생
카트레누와 크라우케스(カトレースとクラウケス)	1/6의 확률로 216년 6월 상순 이후에 힘을 사용할 수 없는 기사의 퀘스트에서 발생(세 종류가 있다)
레이오닐의 사관(レイオニール仕官)	1/6의 확률로 216년 7월 하순 이후에 퀘스트에서 발생(동시에 헬리트가 다른 나라에 가입)
알미나의 사관(アルミナ仕官)	1/6의 확률로 216년 9월 상순 이후에 6가지의 마법 중(제아 기사 일람 표 참조) 한 가지라도 사용할 수 있는 기사의 퀘스트에서 발생
네빌의 사관(ネヴィル仕官)	1/6의 확률로 216년 10월 하순 이후에 가장 큰 나라를 제외한 다른 나라에서의 기사의 퀘스트에서 발생
바넷사의 사관(バネッサ仕官)	1/6의 확률로 216년 12월 상순 이후에 여자 기사의 퀘스트에서 발생
벨거의 사관(ベルガー仕官)	1/6의 확률로 217년 1월 하순 이후에 STR이 88이상인 기사의 퀘스트에서 발생
발타(ヴァルター仕官)	1/6의 확률로 217년 3월 상순 이후에 퀘스트에서 발생
에스트레가레스 멸망에 따른 이벤트	
시라하 발견(シラハ發見)	1/6의 확률로 에스트레가레스의 멸망 후 2절기 이상 경과한 시점에서 원 제국 기사 이외의 퀘스트에서 발생(동시에 카잔이 다른 나라에 가입)
미레와 미라 발견(ミレ、ミラ發見)	1/6의 확률로 에스트레가레스 멸망 후 3절기 이상 경과한 시점에서 제국을 멸망시켰던 기사의 퀘스트에서 발생
미레와 미라의 사관(ミレ、ミラ仕官)	'미레와 미라 발견' 발생 후
레인의 사관(レイン仕官)	'미레와 미라의 사관'에서 2절기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라 및 군주가 같은 거점에 있어야 함
쌍둥이, 귀향하다1(雙子、歸鄕する1)	미레와 미라가 동시에 퀘스트를 실행(DISC2에서 일어남)
쌍둥이, 귀향하다2(雙子、歸鄕する2)	'쌍둥이, 귀향하다1'의 다음 절기에서 자동으로 발생(수호의 브로치 입수)
카마인의 사관(カーマイン仕官)	'쌍둥이, 귀향하다2'에서 11절기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라가 같은 거점에 있을 때
레인, 아버지를 설득하다(レイン、父を說得する)	1/6의 확률로 레인의 퀘스트에서 발생
레인, 쌍둥이를 착각하다(レイン、雙子を間違える)	'레인의 사관'에서 2절기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라 및 레인이 같은 거점에 있을 때
그 외	
슈트레이스의 사관(シュトレイス仕官)	에스트레가레스의 거점을 제일 먼저(다른 나라들보다) 점령했을 때
이상한 숨바꼭질(不思議なかくれんぼ)	1/288의 확률로 퀘스트에서 발생
알디스의 사관(アルディス仕官)	'이상한 숨바꼭질'의 발생 후 3개 이하의 거점을 소유하고 있으며 알디스를 발견한 기사가 있고 몬스터 소유수가꽉 차지 않았을 때('퓨로'란 용을 동료로 하기 위해서)

전투 맵 이벤트 일람

전투 맵 이벤트 일람

이 이벤트는 특정한 관계나 인연 및 사연 등이 있는 기사들이 전장에서 만났을 때 벌어지는 회화 이벤트이다. 이 이벤트는 다른 종류의 이벤트나 스토리의 진행에 영향을 주는 경우도 있다. 기본적으로 전투가 시작하기 전에 1번으로 매겨진 기사들의 사이를 따져서 결정되며 2명 이상이 관계될 수도 있다.

1. 게라인트 vs 에스크라도스
2. 디나단 vs 카돌
3. 디나단 vs 에스크라도스
4. 베이나드 vs 에스메레
5. 게라인트 vs 제메키스
6. 시라하 vs 카잔
7. 몰홀트 vs 제메키스
8. 란스 vs 카돌
9. 란스 vs 어빈
10. 게라인트 vs 카돌
11. 브란가네 vs 제메키스
12. 킬프 vs 제메키스
13. 레이오닐 vs 헬라트
14. 카트레누 vs 제메키스
15. 샤린 vs 제메키스
16. 이스파스 vs 베이나드
17. 랑게볼그 vs 카이
18. 바이데마기스 vs 카이
19. 다피 vs 란스
20. 브란가네 vs 리오넷세
21. 콜 vs 베이나드
22. 멜트레파스 vs 드리스트
23. 미겔 vs 리겔
24. 카스톨 vs 리겔
25. 미겔 vs 카스톨
26. 미겔 vs 카스톨
27. 미겔, 리겔 vs 카스톨
28. 카스톨, 리겔 vs 미겔
29. 미겔, 카스톨 vs 리겔
30. 슈트레이스 vs 솔레이유
31. 하레 vs 카돌
32. 리오넷세 vs 이리아
33. 킬프 vs 카므덴
34. 드리스트 vs 파텔누스
35. 카돌 vs 드리스트
36. 메리옷 vs 알스타
37. 에스크라도스 vs 이리아
38. 콜치나 vs 제메키스
39. 장화다 vs 깃슈
40. 쉐라 vs 빅토리아
41. 라이젠 vs 제메키스
42. 바이데마기스 vs 시라하
43. 레이오닐 vs 에스크라도스
44. 레이오닐 vs 디나단
45. 하레 vs 제메키스
46. 베이나드 vs 디나단
(그 곳에 카이가 없을 때)
47. 베이나드 vs 에스크라도스
48. 멜트레파스 vs 베이나드
49. 아데리시아 vs 드리스트
(아데리시아가 서 알메키아 소속일 때)
50. 멜트파레스 vs 란스
51. 메리옷 vs 랑게볼그
52. 길사스 vs 브란가네
53. 그인그라인 vs 샤린
54. 루인텔 vs 게라인트
55. 란스 vs 제메키스
56. 드리스트 vs 베이나드
57. 카이 vs 베이나드

58. 아이반 vs 게라인트
59. 하레 vs 이리아
60. 이리아 vs 디라드
61. 이스파스 vs 샤린
62. 샤린 vs 랑게불그
63. 아데리시아 vs 칼로타
64. 다피 vs 바이데마기스
65. 란스 vs 카이
66. 베이나드 vs 제메키스
67. 리오넷세 vs 베이나드
68. 드리스트 vs 디나단
69. 깃슈 vs 카이
70. 어빈 vs 슈트레스
71. 클라렌스 vs 패러둘
72. 브로노일 등장 vs 제메키스
73. 미레, 미라 등장
74. 알메키아 미녀 삼인조
(아데리시아, 에피리아, 칼로타)
75. 카레온 삼열사 (엘오드, 리카라, 갓슈)
76. 미레, 미라, 레인
77. 란드 3형제 등장 (란드 3형제 모두 같은 나라 소속이며 동시에 같은 전투에 참가했을 경우)
78. 그라우제의 맹세
(그라우제가 란스의 심복이 된 후)
79. 베이나드 & 그인그라인
80. 카이 & 메리옷
81. 미레 & 미라
82. 바이데마기스 & 갸로
83. 킬프 & 바린
84. 킬프 & 리오넷세
85. 킬프 & 리오넷세 & 바린
86. 슬레이유 & 슈트레이스
87. 피로 & 소피아
88. 킬프 & 가론완드
89. 가론완드 & 바린
90. 킬프 & 아스밋
91. 메리옷 & 미리아
92. 메리옷 & 세라
93. 디나단 & 슈스트
94. 드리스트 & 이리아
95. 메레아간트 & 아데리시아
96. 에라이네 & 로드블
97. 그인그라인 & 노이에
98. 알스타 & 캬므덴
99. 베이나드 & 브란가네
100. 이바 & 패로미데스
101. 이스파스 & 샤린
102. 란스 & 게라인트
103. 브로노일의 최후 (브로노일만 있을 때)
104. 브로노일의 최후

퀘스트 일람

퀘스트 이벤트 중에서는 장소가 같더라도 발생하는 사건이 다른 경우가 있으므로 내용을 끝까지 잘 지켜보자. 이 퀘스트 외에 '특수퀘스트'도 있지만 대부분 앞에서 소개한 이벤트에 속해있으므로 따로 설명을 두지 않은 점을 유의해주기 바란다.

1. 동굴 탐색(1)
2. 동굴 탐색(2)
3. 동굴 탐색(3)
4. 은혜의 샘(1)
5. 은혜의 샘(2)
6. 샘의 원기) (1)
7. 샘의 원기(2)
8. 드래곤의 계곡(1)
9. 드래곤의 계곡(2)
10. 잊혀진 유적) (1)
11. 잊혀진 유적(2)
12. 탁자 위의 작은 병1)
13. 탁자 위의 작은 병(2)
14. 술집에서의 일막(1)
15. 술집에서의 일막(2)
16. 높고 오래된 탑
17. 높고 오래된 탑(2)
18. 노파의 점보기
19. 비를 피해서…
20. 말하는 토끼(1)
21. 말하는 토끼(2)
22. 탄식의 다리
23. 음유시인
24. 저주받은 맷돌
25. 망령성에서의 하룻밤
26. 하늘을 나는 백마
27. 가마와 벌꿀
28. 호수의 작은 섬(1)
29. 호수의 작은 섬(2)
30. 호수의 작은 섬(3)
31. 요화일륜(1)
32. 요화일륜(2)
33. 요화일륜(3)
34. 폭포에 살고 있는 물의 요정(1)
35. 폭포에 살고 있는 물의 요정(2)
36. 폭포에 살고 있는 물의 요정(3)
37. 나그네 상인
38. 지하미궁의 두루말이
39. 대결(1)
40. 대결(2)
41. 요정과 윤무
42. 소인의 버섯(1)
43. 소인의 버섯(2)
44. 길모퉁이의 꽃팔이(1)
45. 길모퉁이의 꽃팔이(2)
46. 길모퉁이의 꽃팔이(3)
47. 유적의 부조물(1)
48. 유적의 부조물(2)
49. 안개에 덮힌 숲(1)
50. 안개에 덮힌 숲(2)
52. 거울의 넓은 방
53. 백조의 은혜 갚기(1)
54. 백조의 은혜 갚기(2)

알고 하면 더 즐겁다

브로노일(ブロノイル)과 아우로보로스(アウロボロス)와의 전투

대륙의 통일 후에 싸우게 되는 브로노일과 아우로보로스와의 전투는 각각 3절기라는 제한 턴이 있으며 처음 턴을 제외하고는 세이브가 불가능하다. 따라서 신속하게 부대를 모으고 편성해서 최고의 전력을 만드는 공격 준비를 해야 한다.

우선 브로노일은 전투 시작부터 배리어 상태이기 때문에 어지간한 공격으로는 전혀 타격을 줄 수 없다(강한 공격이라도 얼마 데미지를 주지 못한다). 하지만 그럼에도 계속 브로노일을 공격하면 배리어의 색깔이 변하고 10번 이상 공격하다보면 배리어가 깨지며 그때부터 제대로 된 데미지를 줄 수 있다.

하지만 브로노일을 제외한 적군의 부대가 상당히 신경쓰일 것이다. 그들을 조금이라도 편하게 처치하기 위해서는 이동거리 계산을 잘해서 아군이 선제공격을 걸 수 있도록 조절해야 한다. 계산만 잘 한다면 적군 중에 체력이 낮은 편이고 강력한 마법을 지닌 루시퍼와 리리스를 한 턴에 처리할 수도 있다(이 둘은 메테오 등을 쓸 수 있기 때문에 제1공격 대상이 되어야 한다). 그 둘을 처리한 후에 적 부대의 기사 둘을 집중적으로 노려서 쓰러뜨리면 다른 적 몬스터들은 신경쓰지 않아도 된다. 그 와중에 브로노일의 공격을 몇 차례 받게 될 것이므로 회복수단을 가진 유닛을 꼭 챙기자(에어리어 힐 등의 범위회복수단이 있는 것이 좋다). 마지막으로 남은 브로노일을 아군의 유닛으로 감

싼 후 집중적으로 공격하면 승리. 참고로 브로노일은 아군, 적군 가리지 않고 메테오 둠 등의 마법을 사용하는 비정함(또는 멍청함)을 보여주기도 한다.

아우로보로스와의 전투에서도 요령은 비슷하지만 더욱 집중적인 몰매가 필요하다. 아우로보로스는 이동은 하지 않지만 최대 6칸에 달하는 넓은 사정거리와 강인한 체력, 분신의 소환 등을 갖춘 최대의 강적이다. 아우로보로스에게 접근하려고 하면 여기저기서 아우로보로스의 분신들이 나타나며 이후로도 계속 나타나게 된다. 분신에는 2가지 종류가 있는데 하나는 넓은 범위공격을 펼치며 다른 하나는 아군의 유닛을 현재의 상태 그대로 카피해내는 능력(분신의 공격에 맞으면 카피된다)을 지니고 있다.

그러나 아우로보로스로 향하는 길목을 막고 있는 분신들을 제외하고는 상대할 필요가 없으니(아우로보로스만 물리치면 되기 때문) 그들에게 아예 체력이 높은 유닛을 미끼로서 던져주는 것도 좋은 방법 중에 하나이다. 아우로보로스의 공격 중에는 스테이터스 이상 효과를 일으키는 것도 있으므로 주의하면서 아우로보로스를 둘러싸자. 그런 후에 역시 집중적인 공격을 퍼부으면 곧 물리칠 수 있다(약 2000내지 3000의 데미지를 줘야 함). 다시 한 번 말하지만 아우로보로스만을 노려야 쉽게 이길 수 있다.

마지막으로 강조하는 점은 대륙을 통일하기 전에 꼭 몬스터들을 많이 키워놓아야 한다는 것이다. 아무리 기사가 강해봤자 몬스터들의 클래스나 능력이 형편없다면 대륙 통일 후에 상당히 괴로워진다. 따라서 대륙을 통일하기 직전에 반드시 아군의 총 전력을 체크해 두도록.

란드 3형제를 모으자

게임에 등장하는 기사들 중에서 리겔과 미겔, 카스톨은 란드 집안의 3형제이다. 이들은 처음에 각자 다른 나라에 속해있으며 전장에서 만나면 회화 이벤트가 벌어진다. 그런데 이 형제들은 서로 설득을 할 수 있기 때문에 이 관계를 잘 이용하면 한 나라에 3형제를 전부 모을 수도 있다.

우선 미겔은 리겔과 카스톨이 함께 있어야 설득이 가능하다. 그리고 카스톨은 리겔로 설득 가능하다. 또한 리겔은 미겔로 설득 가능하다. 이 관계를 잘 이용해서 3형제를 같은 나라에 모이게 한 후 함께 전장에 내보내도 회화 이벤트를 볼 수 있다.

유용한 스킬과 클래스의 조합

각 클래스 고유의 스킬들을 익힘으로써 다른 클래스에서 상당한 이점을 얻을 수도 있다. 예를 들어서 레인져에서 EXPERT를 획득하면 특수 스킬인 '히트&어웨이'를 영구히 익히게 된다. 그러면 치고 빠지는 공격 형식을 지닌 패러딘을 만들 수도 있게 되는 것이다. 또한 '반격데미지+10%'나 'HP회복' 등의 스킬 등도 영구히 익혀두면 다른 클래스에 가서도 상당한 도움이 된다.

손쉬운 레벨 업

우선 한 나라를 멸망직전까지 몰아넣자(거점을 하나만 남길 것). 그리고 그 거점을 공격해서 전투를 벌이다가 적군의 기사를 한 명만 남기고 아군을 퇴각시키자. 이 때 적군의 군주가 나와있다면 군주를 남겨두어야 한다(멸망 방지). 이것을 연속적으로 반복하면 편하게 레벨을 올릴 수 있다. 물론 해당 적군도 레벨이 오르겠지만 이미 병력에서 압도적인 차이가 날 것이므로 별 문제가 되지 않는다.

레벨을 쉽게 올릴 수 있는 또 한가지 방법은 수득 경험치를 올리는 마법 '하로우'를 이용하는 것이다. 넓은 범위공격을 할 수 있는 유닛에게 하로우를 걸어 놓고 복수의 적을 한꺼번에 공격하면 상당한 경험치를 얻을 수 있다(슈퍼로봇대전에서 맵병기를 이용한 레벨업과 비슷).

마음에 안 들면 돌로 만들어라

록의 공격에는 일정한 확률로 상대를 석화시키는 효과가 있다(크리티컬 히트 시에는 100%). 따라서 막강한 상대가 있다면 록을 몇 마리 준비해서 석화를 노리자. 석화된 적은 아무런 행동이 불가능하고 상대의 공격을 그대로 맞아줄 수밖에 없으므로 쉽게 경험치를 얻을 수 있다. 특히 적군의 기사를 석화시켰다면 적은 퇴각마저 불가능해져버린다. 단, 적군 중에 '메디카'를 사용할 수 있는 유닛이 있다면 석화를 풀어줄 수도 있으므로 미리 그러한 유닛을 제거해 두어야 한다. 보다 석화를 쉽게 성공시키려면 되도록 포위공격을 이용하는 것이 좋다.

남의 떡이 탐날 때…

부대의 리더인 기사가 당하면 남은 몬스터들은 퇴각하는 경우 외에도 맵 안에서 도망 다니는 경우도 있다. 이런 몬스터는 그 전투에서 승리함으로써 얻을 수 있다. 몬스터가 도망칠 확률은 그렇게 크지 않지만 100%로 만들 수도 있다. 바로 마법 '참'을 걸어 놓는 방법. 참에 걸린 몬스터는 기사가 당했을 시 확실히 도망치게 된다. 이를 이용하면 적군의 강력한 몬스터들을 아군의 것으로 만들 수 있으므로 잘 활용해보자.

고공(高空) 타입의 특권

이동 타입이 고공인 유닛은 지형효과에 영향받지 않는다. 이점을 고려해서 강하지만 이동이 불편한 유닛에게 '베룬트의 깃털' 등(이동 타입을 고공으로 바꾸어주는 것)을 장비해두면 산이나 바다 및 좁은 지형에서도 별 방해없이 자유롭게 이동할 수 있다. 단, 장비품에 의한 패러미터의 변화에 신경써야 한다.

기다리는 시간이 지겹다면

□버튼을 계속 누르고 있으면 각종 메시지가 흐를 때나 유닛의 이동 등에 걸리는 시간을 제거할 수 있다. 이것을 이용하면 전투 맵에서 적군 부대의 행동을 보다 빨리 넘길 수 있다. 또한 한 번 보았던 이벤트를 빨리 넘기고 싶을 때도 도움이 된다.

클리어 후의 보너스

우선 게임을 처음 시작해서 한 나라의 엔딩을 보았다면 리콜렉션의 '그 외'에서 '뮤직모드(ミュージックモード)'가 출현한다. 여기에서는 게임을 진행할 때 흘러나오는 아름다운 음악들을 마음대로 감상할 수 있다. 만약 상급 난이도로 클리어 한다면 멀티플레이 모드에 '시나리오1'이 출현하게 된다. 또한 엔딩의 마지막 부분에 나오는 'FIN'이란 문자를 계속 놔두면 플레이어의 성적을 나타내는 자국의 연표가 등장한다

게임에서 울어 본적 있나요?

구원의 반 -재림조-

항목	평가
그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★

PS로 발매되어 장대한 시나리오와 분위기에 맞는 음악, 매력적인 캐릭터로 인기를 얻은 「구원의 반」. 발매 시기도 좋지 않고, 게임자체도 그렇게 홍보를 하지 않아 당시에는 주목을 받지 못했지만 이후 높은 게임성을 인정받아 발매가 되고, 어느 정도 시간이 지나서야 인기를 얻기 시작한 게임이다. 비록 시네마틱 노벨이라는 장르 때문에 국내에서는 별로 주목받지 못했지만 아직 PS용을 플레이해보지 못했다면 반드시 플레이해보기를 바란다. 게임에서 눈물을 흘릴 수 있는 몇 안되는 작품이 될 테니….

공략 ⋯→ 사미

게임의 기본 시스템

장르는 시네마틱 노벨로 시나리오로 음악과 화면으로 진행해 나가는 게임이다. 즉 화면의 텍스트를 읽고 나오는 분기에서 선택해주는 것만으로 게임이 진행되며 마요우, 시오리, 사야의 각 시나리오와 엔딩이 준비되어 있다.

전투

게임의 중간 전투가 존재한다. 전투에는 통상전투와 법술전투가 있고, 전투에서 패하면 게임오버가 되는 경우도 꽤 있으니 전투에 들어갔다면 반드시 게임의 저장을 해놓는 것이 좋다.

● 통상전투

커맨드입력 방식의 전투. 특별히 어려운 것은 없지만 선택의 실수로 게임오버가 되는 경우도 허다하다. 어차피 많아야 3지선다. 게임을 저장해놓고 찍다보면 별 무리없이 넘어갈 수 있다.

▲시나리오 진행을 의한 이벤트성 전투도 있지만 대부분 패하면 게임오버가 된다

● 법술전투

법술전투는 제한시간 내에 적을 록온한 후 오망성(五芒星)을 그려 쓰러트리는 것으로 실시간으로 진행된다. 오망성을 그리는 순서는 우측 상단에서 시작하여, 좌상, 우하, 상, 좌하, 그리고 다시 우상의 순으로 그리면 된다 역시 전투전에 저장을 해놓는 것이 좋다.

▲PS용보다 컨트롤러의 조작감이 좋기 때문에 수월하게 그릴 수 있다

E's 리얼 액션 시스템

플레이어가 게임 중에 선택한 행동에 의해 히로인들의 감정치가 조금씩 변화하게 되고, 축적된 감정치에 의해 그 후의 전개가 크게 변화하는 시스템이다. 사실 이 시스템에 의해 꽤 복잡하게 분기가 이루어지고, 나중에는 가장 높은 E's를 가진 캐릭터의 엔딩이 나오게 된다.

◀이런 선택문 하나하나에 E,s가 설정되어 있고, 시나리오가 미묘하게 변화한다

메시지 스킵

노벨류의 게임으로는 꽤 긴 플레이시간을 가지고 있는 「구원의 반」. 다행히 한번 이상 본 문장의 경우는 스킵을 할 수 있다. 스킵은 X버튼으로 할 수 있으면 선택문이 나오거나 플레이하지 않았던 분기가 나오면 스킵이 자동으로 캔슬된다.

◀트루 엔딩을 봤다고 가정할 때, 클리어 시간이 5시간 이내로 줄어드는 편리한 시스템

오마케 시나리오

PS용에서 대호평을 받았던 오마케 시나리오가 DC용에서도 건재하다. 조건은 마요우의 트루 엔딩을 본 후, 특정한 선택문에 의해 갈 수 있지만 오마케 시나리오를 보면 본편의 시나리오로는 돌아올 수 없이 바로 게임오버가 된다.

● 오마케 시나리오 1

1장 현대편 마요우가 전학온 후 타이치의 질문에 'C. 눈의 보양이야(目の保養だよ)'를 선택하면 오마케 시나리오로 진행할 수 있다. 또한 다음 시오리의 질문에 'A. 몰라. 간적 없어(知らん、行ったことなんか無いぞ)'를 선택하면 그냥 오마케 시나리오가 진행되지만 'B. 왠지 간적이 있는 것 같은 기분도 드는데(なんだか、行ったような氣がする)'를 선택하면 오마케 시나리오 중 다시 3개의 선택문이 나오고 각 다른 시나리오로 진행된다. 처절하게 이미지를 망치는 아마노와 타이치를 볼 수 있는 시나리오.

◀아마노 선배의 의외의 모습. 귀여워~♡

● 오마케 시나리오 2

1장에서 집에 돌아온 후 B. 그만 잔다(もう寝る)를 선택하면 볼 수 있다. 마요우, 아마노, 시오리의 의외의 모습을 볼 수 있는 즐거운 시나리오.

▲본편의 진지했던 캐릭터들의 이미지가 여지없이 망가진다

게임을 클리어하면…

마요우, 시오리, 사야 중 한사람의 엔딩을 보면 「구원의 기억」이라는 모드가, 마요우의 엔딩을 보면 「BGM 리스닝」모드가 추가된다.

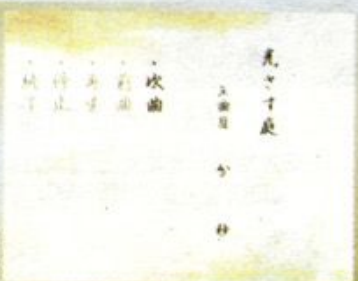
●구원의 기억

본편에 등장했던 CG를 관람할 수 있는 모드. 총 227매의 CG를 볼 수 있다.

▶엔딩과 오프닝도 다시 볼 수 있다. 엔딩은 재림조까지 총 5종류

●BGM listening

게임중에 사용된 BGM을 임의로 들을 수 있다.

▶징펑이 나있는 「구원의 반」의 음악을 들을 수 있는 모드

재림조 시나리오 추가

「구원의 반 -재림조- 」답게 재림조의 시나리오가 추가되었다. 시나리오의 중심은 아마노사토코로 본편에서 볼 수 없었던 캐릭터의 이미지와 대량의 CG가 준비되어 있으며 무엇보다 트루 엔딩 이후의 시나리오를 즐길 수 있다는 것이 재림조만의 특전.

▲본편과는 전혀 다른 분위기의 아마노 선배를 볼 수 있다

재림조 플레이 조건

트루 엔딩과 오마케 시나리오 2개를 클리어한 후, 게임을 처음부터 시작하며 선택문이 나온다. 첫 번째는 본게임을, 두 번째는 재림조편으로 진행할 수 있다. 또한 평안편에서 아이의 이름을 초기설정으로 사용했을 경우에는 오마케 시나리오를 클리어하지 않아도 플레이할 수 있다.

▲전체적으로 짧다고 느껴지지만 아마노 선배의 팬이라면 절대로 놓칠 수 없는 시나리오

캐릭터 소개

현대편

미카도 타케루(御門 武)

게임의 주인공으로 평범한 고교생. 현재 아버지의 사정으로 친척인 이츠키 세츠코의 집에서 생활하고 있으며 그녀의 딸인 이츠키 시오리와는 사이가 좋다. 어렸을 적부터 이상한 악몽에 시달리고 있다.

아마노 사토코(天野聰子)

시오리가 속해있는 오컬트 신비학 연구회의 부장. 타케루가 전생을 체험할 수 있도록 도와준다.

이츠키 시오리(齋栞)

타케루의 친척동생. 천진난만한 성격과 귀여운 외모로 남학생들에게 인기가 많지만 오로지 타케루 만을 따라다닌다.

토키와 사야(常盤沙夜)

타케루의 담임선생님. 뛰어난 프로포션과 외모, 성격으로 학교내의 아이돌 선생으로 군림하고 있다.

타카스기 쿄코(高杉 響子)

키츠키 유리와 함께 학교에서는 유명한 불량학생. 유리를 좋아하고 있다

타카하라 마요우(高原万葉)

주인공의 교실로 전학온 의문의 소녀. 흠잡을 데 없는 미인으로 처음 보는 타케루에게 「죽인다」라고 예고한다.

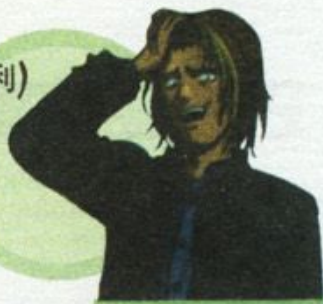
요시카와 에리(吉川繪理)

내성적인 성격이었지만 어느 날 불량소녀로 돌변해 버린다. 타이치를 좋아하고 있으며 시나리오에 많은 영향을 미칠 거라 생각했지만 별 영향가 없는 조연 캐릭터. 신경 끄자.

아리사카 타이치(有坂汰一)

타케루의 친구로 여학생들에게 인기가 많지만 시오리, 타케루 이외의 사람에게는 마음을 열지 않는다. 하지만 마유우를 보는 그의 눈이 범상치 않은데….

키즈키 유리(杵築悠利)

학교내에서도 유명한 불량학생으로 타케루를 적대시하지만 시오리에게는 약한 모습을 보인다.

아시야 미키히사(芦屋幹久)

학별좋고 외모도 좋아 학교 내 여학생들의 인기를 독차지하는 선생. 하지만 남자와 여자를 대할 때의 성격이 정반대로 남학생들 사이에서는 본격적으로 미움받고 있다. 현대편의 마지막 보스에 해당되는 캐릭터.

이츠키 세츠코(齋 節子)

시오리의 어머니. 현재 독신으로 타케루의 아버지와 재혼 얘기가 오가고 있다(타케루와 세츠코는 친척이다).

평 안 편

아베노 타카히사(安部鷹久)

매일같이 검술연습만 하는 견습음양사. 숲속에서 우연히 만난 호타루를 사랑하게 되지만 그것을 계기로 전생을 반복하게 되는 운명을 지니게 된다.

야스코(泰子)

야스코는 타카히사의 이모이자 미츠요시를 키워내어 카모노가에서의 상당한 영향력을 가지고 있다.

카모노 토코(賀茂桐子)

음양가인 카모노가의 막내딸. 좋은 집안에서 곱게 자란 아가씨로 어렸을 적부터 함께 지내온 타카히사를 좋아한다.

카모노 야스노리(賀茂泰憲)

음양사종가의 당주. 친구의 아들인 세메와 타카히사를 음양사로서 길러준다.

아시야 도만(芦屋道満)

미치츠나를 형님으로 모시는 괴인.

후지와라노 미치츠나(藤原道綱)

태조강림의 야망을 품고 타카이사를 집요하게 쫓는다. 타카사이사의 부모님을 죽인 원수로 평안편에서는 최종 보스에 해당하는 적이다.

호타루(螢)

수도에서 정평이 나있는 지성과 미모를 겸비한 소녀. 자신의 사명을 버리고 타카히사를 선택했다는 이유만으로 천년동안 고생하게 된다.

카모노 미츠요시(賀茂光榮)

카모노가의 장남이자 토코의 오빠로 토코와는 달리 매우 불량하다. 음양사로서의 재능이 없는 타카히사를 굉장히 못마땅해한다.

아베노 세메(安部 清明)

유명한 음양사로 타카히사의 형님. 온화한 성격이지만 동생의 여자에게 눈독을 들인다(호타루).

원 록 편

이케다 신노스케(池田 眞之介)

원록편의 주인공. 빈민 무사가에서 태어난 청년으로 현재는 무사보다 화가로서의 길을 원한다.

아키바 키쿠노(秋葉菊乃)

신노스케가 다니는 아키바 일도류 도장의 맏딸. 신노스케의 그림을 유일하게 이해해주는 소녀이기도 하다. 조금 말이 많고 사람의 말은 끝까지 듣지 않는 것이

후지이 류야(藤井劉也)

신노스케의 친구이자 라이벌.

이세야 키헤에(伊勢屋 喜兵衛)

신노스케의 화가로서의 재능을 인정하고 처음으로 그림을 사준 오화상인.

아야(綾)

유명한 무가(武家)의 딸로 양친을 여의고 현재는 유곽(遊廓)에 몸을 두고 있는 소녀.

아키바 세키슈사이(秋葉石州齋)

에도의 명문, 아키바 검술도장의 관장. 죽은 친구의 아들 신노스케를 엄하게 단련시킨다.

슌바쿠(春柏)

학산 신사의 궁사. 양민으로 가장하고 있지만…

이케다 카요(池田 加代)

신노스케의 어머니. 신노스케가 화가의 길을 걷는 것을 반대한다.

막 말 편

카츠라기 신고(葛城 信吾)

돈만 주면 경부살인에서 강아지 산보까지 뭐든지 하는 일명 잡일꾼으로 초일류 검술가이기도 하다.

미오(みお)

고카게 신사의 무녀. 신비한 분위기를 가지고 있으며 자신의 의지가 없이 마치 혼이 빠져나가 있는 것 같지만 가끔씩은 제정신으로 돌아온다.

미키(観樹)

관서 사투리를 사용하는 소녀. 기운 넘치는 아가씨로 할말은 반드시 해버리는 시원한 성격을 가지고 있다.

카츠라기 스즈(葛城 鈴)

신고의 동생으로 십년 전에 불의의 사고로 죽게된다.

카이토 다이키(海藤大騎)

마을 외곽에 있는 신사의 신궁. 검술에도 일가견이 있는 것 같다.

오키타 소시(沖田 總司)

신선조 일번대 대장. 검술의 달인이지만 몸이 약하다.

카토 사다키치(加藤 定吉)

신선조 탐색대. 무사로서의 실력은 별볼일없지만 정보수집에서는 발군의 능력을 가지고 있다.

키리히토(切人)

흙거미를 부활시키려는 의문의 산적.

전생표

천년간 세시대에 걸쳐 전생을 반복하는 캐릭터들. 성격이나 외모만 봐도 대충은 짐작을 할 수 있겠지만 모르는 사람들은 이 전생표를 참고하자.

평안	원록	막말	현대
아베노 타카히사	이케다 신노스케	카츠라기 신고	미카도 타케루
호타루	아야	미오	타카하라 마요우
키모노 토코	아키바 키쿠노	카츠라기 스즈	이츠키 시오리
야스코	-	미키	토키와 사야
아베노 세메	아키바 세키슈사이	카이토 다이키	아리사카 타이치

평안	원록	막말	현대
천존운	천존운	천존운	아마노 사토코
후지와라노 미치츠나	-	-	아시야 미키히사
아시야 도만	순바쿠	-	-
카모노 미츠요시	후지이 류야	키리히토	키츠키 유리

마요우 트루 엔딩

게임의 히로인인 마요우의 스토리. 다른 캐릭터의 엔딩과는 달리 트루 엔딩이라고 하는 「구원의 반」 메인 스토리.

※은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 배드 엔딩이 되는 선택문입니다.

제 1장

현대편

B. 起こしに行くのは面倒だ (깨우러 가는 것은 귀찮아)
B. 枕を抜き取る (베개를 빼어낸다)
A. 逆立ちをした (물구나무서기를 했다)
C. ま、どうだっていいか (뭐… 어떻게 되는 상관없어)
A. まあな (글세…)
A. 悪いか? (그게 뭐?)
A. そうかな? (그런가?)
B. すれば? (해보는 게 어때?)
C. 屋上を案内する (옥상을 안내한다)
B. いないな (없군)
B. 俺は悪しき勢力に對しては斷固として戦うぞ (나는 악덕권력에 대해서는 단오하게 싸운다)
A. しばらく考え事をする (잠시 생각을 한다)
A. さて次は、テレビでも見るか (자! 그럼 TV라고 볼까)
B. しばらく様子を見る (잠시 상황을 지켜본다)
A. 天野先輩を引き止める (아마노 선배를 잡는다)
A. 繪理を助ける (에리를 도와준다)

• 키즈키와 싸움

B. 汰一に話しかける (타이치에게 말을 건다)
A. 校庭に行く (교정에 간다)
B. 繪理を助ける (에리를 도와준다)
B. 断る (거절한다)
B. ただ茫然と見送った (단지 바라보고 있을 뿐이었다)
A. やはり惡夢には立ち向かう事ができない (역시 악몽은 어쩔 수가 없어)
B. ※やっぱりやるしかないのか (역시 할 수밖에 없어)

• 평안편으로 진행한다

평안편(平安編)

A. たかが鹿だろう? (단순히 사슴이잖아?)
A. でも、持ってきてくれたのは桐子だもんな (하지만 가지고 와준 것은 토코잖아)

B. …すまん(…미안)
B. 「しかたがないんだ」と言う
(할 수 없다라고 말한다)
• 식과 전투
A. 確かに遊びかもしれないな
(확실히 장난일지도 몰라)
A. 歸る(돌아간다)
• 3인조와 전투

A. 奴らの狙いは螢だ
(녀석들의 표적은 호타루다!)
• 누에와 전투
A. なぜ突然主上が上高野になど行幸する氣になったのか?という事だった
(어째서 갑자기 주상이 우에타카노에 행차하려는 건지…에 대한 것이다)
• 미치츠나와 전투

C. 今日は遲いので寢る
(오늘은 늦었으니 이만 잔다)
A. だってお前は、誰よりも大事な可愛い妹だから
(하지만 너는 누구보다도 소중한 귀여운 동생이니까)
• 미치츠나와 결전
• 현대편으로 돌아간다

제 2장

현대편

A. 體育館(체육관)
B. 最近の様子を聞く
(최근 상황에 대해 묻는다)
B. 頭を撫でる(머리를 쓰다듬는다)
A. 結界が破れるまで體當たりする
(결계가 부서질 때까지 몸으로 부딪친다)

원록편(" ")

B. ここは隱しておいたほうが無難かな
(여기선 말하지 않는 편이 무난하군)
A. 劉也に付き合って、ほんの少し話し むことにした
(류야에게 얘기하기도 했다)
B. ※そうですか? 申し譯ありませんがご厚意に甘えさせていただきます(그렇습니까? 죄송하지만 호의에 따르겠습니다)
A. 劉也を助けに、亂鬪の中に飛び んだ
(류야를 도와주기 위해 난투 중에 뛰어들었다)
A. 劉也に 昨日見た妖虎の事を話すことにした
(류야에게 어제 본 요호에 대해 얘기하기로 했다)
A. 私は付き合いで…(나는 단지 이끌려서…)
B. 菊乃どのには默っておこう, 余計な心配をかけたくないしなぁ…
(키쿠노에게는 쓸데없는 걱정을 끼칠 것 같으니 말하지 말자)
A. 懷に入っている, 柔らかい手拭いに氣がついた
(주머니에 부드러운 손수건이 있다는 것을 생각해냈다)
B. そ, そんな事は…(그, 그렇지는…)
B. 劉也に言い譯をした(류야에게 변명을 했다)
A. 綾さんを「買う」事にした
(아야를 시가로 했다)
A. ※菊乃どのと戰う決意をした
(키쿠노와 싸우기로 했다)
• 현대편으로 돌아간다.

제 3장

현대편

A. 万葉と2人きりで話した時の事だ
(마요우와 둘이서 얘기한 것에 대해)
A. いる(있어)
A. 万葉なんだ(마요우를 좋아해)

막말편(" ")

B. この浪人者を觀察してみる事にした
(이들을 잠시 관찰해보기로 했다)

태조의 질문에…

3장 현대편의 후반부. 마요우와 함께 신의 등극을 위해 태조의 질문을 받을 때, '거절합니다(斷ります)'를 선택하면 게임오버, '現代神として…(현대신으로서…)'를 선택하면 트루 엔딩이 아닌 마요우 엔딩이 나온다. 마요우 엔딩도 엔딩 데이터에 보존이 되니 이 장면에서 저장을 해놓은 후 한번 클리어한 후 다시 플레이하는 것이 좋다.

◀만일 '현대신으로서…'를 선택했다면 트루 엔딩은 볼 수 없다

딸 이름 맞추기?

개인적으로 뽑는 「구원의 반」 최고의 명장면. 3장 후반에서 느닷없이 자신의 이름을 불러달라는 의문의 인물. 이 캐릭터는 평안편에서 호타루와 타카히사 사이에서 태어난 딸의 전생으로 자신이 지어주었던 이름을 선택하면 된다. 참고로 초기화된 이름을 사용했다면 이름은 '나기(雉)'이다.

◀이름을 말하자 등장한 아마노 선배. 잘 기른 딸하나 열아들 안부럽다는 말을 실감하게 된다

C. 少し, 様子を見るか…
(잠시 상황을 지켜볼까…)
A. 「いや, なんでもねぇんだ」俺は思わず言い譯じみた事を口にしていた
(「아니, 아무 것도 아니야」 나는 무심코 변명 같은 것을 하고 있었다)
B. 油斷出來ねぇが, こいつのお手並 拜見といくか?
(방심은 할 수 없지만 잠시 이 녀석의 실력을 봐둘까?)
B. 中央に端然と佇む, 巫女さんの姿だった
(중앙에 우두커니 서있는 무녀의 모습이었다)
C. 俺は大騎に問いただしてみようとした
(나는 다이키에게 물어보기로 했다)
B. 加藤…とか言ったな(카토…라고 했던가)
A. その, 人の氣配がしたって所を調べてみる
(사람의 기척이 느껴졌다는 곳을 조사해본다)
• 전투
B. ※待て, これは, この娘は!
(잠깐, 이 소녀는!)
A. 巫女を守ろうと, 大蜘蛛の前に立ちはだかった
(무녀를 지키기 위해 거대 거미의 앞을 가로막는다)
B. 巫女さんの事を考えていた
(무녀에 대해 생각하고 있었다)
• 현대편으로 돌아간다

현대편

특별한 선택문은 없다.
• 막말편으로

막말편(" ")

A. 「巫女さん」について話してもらおうか
(무녀에 대해 물어본다)
B. 虚ろな微笑みを浮かべる白い女を思いだしていた
(공허한 웃음을 짓는 하얀 여자를 생각하고 있었다)
A. 大騎の後を追った(다이키의 뒤를 쫓는다)
A. この場を離れずに, みおを守る
(이곳을 떠나지 않고 미오를 지킨다)
• 전투
• 오키타와 전투
• 현대편으로 돌아간다

현대편(" ")

B. 749年だ(749년이다)
• 키즈키와 전투
A. ※右手を突き出す(오른손을 찔러 넣는다)
C. ※…わかりません. いくら考えても…
(모르겠습니다. 아무리 생각해도…)
A. あの壁畵の右の女の人は誰なんだ?
(저 벽화 오른쪽의 여자는 누구지?)
• 전투
• 타이치와 전투
B. ※手を取らない(손을 잡지 않는다)
A. ※ああ, 好きだよ(아, 좋아해)
B. (평안편에서 정한 이름)
A. 万葉を助ける(마요우를 구해준다)
C. ※右の女性(오른쪽의 여성)
A. ※キスをする(키스를 한다)

시오리 해피 엔딩

시오리편 루트, 시오리의 전생은 막말편에 등장하지 않기 때문에 시오리 루트로 진행할 경우에는 막말편없이 진행하게 된다.

※은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 배드엔딩이 되는 선택문입니다.

제 1장

현대편

A. 仕方ない, 起こしに行ってやるか
(할 수 없지. 깨우러 갈까?)

C. 耳元で叫ぶ(귀에 대고 소리친다)

B. 自分の胸に栞の手を押しつけた
(자신의 가슴에 시오리의 손을 갖다대게 한다)

C. ま, どうだっていいか
(뭐… 어떻게 되든 상관없어)

B. ちがうよ(아니야)

B. 怖い(무서워)

A. やめとけ(그만둬)

C. 屋上を案內する(옥상을 안내한다)

A. いるよ(있어)

A. ~背に腹は變えられん

A. しばらく考え事をする(잠시 생각을 한다)

B. さて次は, 栞でも起こしに行ってやるか
(자! 그럼 시오리라도 깨우러 가볼까)

B. 俺の日課ですから(제 일과니까)

B. しばらく様子を見る(잠시 상황을 지켜본다)

B. すぐに立ち去ろう(바로 자리를 뜬다)

A. 繪理を助ける(에리를 도와준다)

A. 繪理を追いかける(에리를 뒤쫓는다)

B. クラブハウスに行く(클럽하우스에 간다)

A. 沙夜先生を呼びに行く
(사야 선생님을 부르러간다)

A. 栞の頼みをきく(시오리의 부탁을 듣는다)

• **평안편으로**

평안편(平安編)

B. 惡かった(미안)

A. 結局, 山賊は山賊だ
(결국 산적은 산적일 뿐이야)

A. でも 持ってきてくれたのは桐子だもんな
(하지만 가지고 와준 것은 토코잖아)

A. …無理だ(무리야)

A. 「見るなッ」と言う(「보지마」라고 한다)

A. 桐子を連れて出かける
(토코와 함께 외출한다)

A. 二人で森へ行く(둘이서 숲으로 간다)

• **3인조와 전투**

B. 奴らの狙いは俺を追いつめることだ
(나를 몰아붙이는 것이 녀석들의 목적이다)

• **누에와 전투**

A. 抱きしめる(안는다)

A. なぜ 突然, 主上が上高野になど行幸する氣になったのか? という事だった
(어째서 갑자기 주상이 우에타카노에 행차하려는 건지…에 대한 것이다)

(미치츠나 · 식과 전투)

A. 桐子に報せる(토코에게 보고한다)

B. お前のことだって愛してる
(너도 사랑하고 있어)

• **미치츠나와 결전**

• **현대로 돌아간다**

제 2장

현대편

B. 一階廊下(일층 복도)

A. 栞が氣になる(시오리가 신경쓰인다)

A. 抱きしめる(안아준다)

• **전투**

A. 結界が破れるまで體當たりをする
(결계가 부서질 때까지 몸으로 부딪친다)

• **원록편으로**

• **원록편(元祿編)**

A. 私は, 素直に, 繪が賣れた事を菊乃さんに話す事にした
(나는 솔직하게 그림이 팔린 것을 키쿠노에게 얘기하기로 했다)

A. 劉也に付き合って, ほんの少し話し　むことにした
(류야에게 얘기하기로 했다)

B. ※そうですか? 申し譯ありませんがご厚意に甘えさせていただきます
(그렇습니까? 죄송하지만 호의에 따르겠습니다)

B. 争いを止めさせるため…
(싸움을 말리기 위해…)

B. 劉也に昨日見た妖虎の事を話すことにした
(류야에게 어제 본 요호에 대해 얘기하기로 했다)

A. 私は, 付き合いで…(나는 단지 따라서…)

A. 菊乃どのに虎の事を話す
(키쿠노에게 호랑이에 대해 얘기한다)

B. 特に予定もないな…菊乃どのに付き合うとするか
(특별히 예정도 없고 키쿠노와 외출하기로 할까)

A. そう見えますか?
(그렇게 보입니까?)

A. 菊乃どのの獨り言に, 耳を傾けた
(키쿠노의 혼잣말에 귀를 기울였다)

B. 俺も, あの人の事が, 好きなんだ
(나도 그 사람을 좋아해)

A. ※綾さんを「買う」事にした
(아야를 사기로 했다)

• **현대로 돌아간다**

제 3장

현대편

B. 死んだ吉川の事だった
(죽은 요시카와에 대해)

B. ほったらかしている譯じゃない
(내버려두고 있는 게 아니야)

• **키즈키와 전투**

• **미키히사와 전투**

사야 해피 엔딩

사야편 루트, 사야의 루트로 진행할 경우 원록편없이 진행하게 된다.
※은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 배드 엔딩이 되는 선택문입니다.

제 1장

현대편

B. 起こしに行くのは面倒だ
(깨우러 가기 귀찮아)
B. 枕を抜き取る(베개를 빼낸다)
A. 逆立ちをした(물구나무를 섰다)
C. ま, どうだっていいか
(뭐… 어찌되든 상관없어)
B. ちがうよ(아니야)
B. 怖い(무서워)
B. すれば?(해보면 어때?)
C. 屋上を案內する(옥상을 안내한다)
B. いないな(없는데…)
B. 俺は惡しき勤力に對しては斷固として戰うぞ
(나는 악덕권력에 대해서는 단고히 싸운다)
A. しばらく考え事をする(잠시 생각을 한다)
A. さて次は, テレビでも見るか
(자! 그런 TV라도 볼까?)
A. 沙夜先生を助ける(사야 선생님을 도와준다)
B. その場を去る(그 자리를 뜬다)
• 키츠키와 싸움
B. 汰一に話しかける(타이치에게 말을 건다)
B. 體育館に行く(체육관에 간다)
A. 沙夜先生を呼びに行く
(사야 선생님을 부른다)
B. 斷る(거절한다)
B. ただ 呆然と見送った
(막연히 바라본다)
B. 立ち向かってみてやろうじゃないか(한번 맞서보는 것도 좋을 것 같은데…)
• 평안편으로

평안편(平安編)

B. 惡かった(미안)
A. 結局, 山賊は山賊だ(결국 산적은 산적이야)
B. 泰子樣には頭が上がらないな
(야스코님에게는 죄송할 따름이다)
A. …無理だ(무리다)
A. 「見るなッ」と言う(「보지마」라고 한다)
B. 桐子をなだめて一人で出かける
(토코를 다독거린 후 혼자서 나간다)
• 3인조와 전투
A. 奴らの狙いは螢だ
(녀석들은 목적은 호타루다)
B. 桐子が俺を呼びに來る少し前…
(토코가 나를 부르러 오기 조금 전…)
• 미치츠나와 전투
B. 泰子に報せる(야스코에게 보고한다)
A. だってお前は, 誰よりも大事な可愛い妹だから
(하지만 너는 누구보다 소중한 귀여운 여동생이니까)
• 토코를 구출하러 간다
• 미치츠나와 결전
• 현대편으로 돌아간다

제 2장

현대편

B. 一階廊下(일층 복도)
B. それよりも氣になることがある(그것보다 신경쓰이는 것이 있다)
B. 頭を撫でる(머리를 쓰다듬는다)
C. 左の屋台の方を見た(좌측 세트쪽을 봤다)
A. 先生のキス 1 回(선생님과 키스 1회)

제 3장

현대편

B. 沙夜先生の事だった(사야 선생님에 대해…)
A. いる(있어)
• 막말편으로

막말편(幕末編)

B. この浪人者を觀察してみる事にした
(이 낭인들을 관찰해 보기로 했다)
A. 喧嘩も公平にやるべきだな…
(싸움도 공평하게 해야하는 법이다)
A. 「いや, なんでもねえんだ」俺は思わず言い譯じみた事を口にしていた
(「아니, 아무 것도 아니야」 나는 무심코 변명을 하고 있었다)
B. 油斷は出來ねえが, こいつのお手並み拜見といくか?
(방심은 할 수 없지만 이 녀석의 실력을 봐둘까?)
A. ご神體らしい鏡だった
(신체다운 거울이었다)
B. 俺は大騎をきつく睨み返した
(나는 다이키를 강하게 노려보았다)
B. 加藤… とか言ったな(카토…라고 했었나)
A. その, 人の氣配がしたって所を調べてみる
(사람의 기배가 느껴졌다는 곳을 조사한다)
• 전투
B. ※待て, これは, この娘は!
(잠깐! 이 소녀는!)
B. 巫女の事は大騎に任せて, 大蜘蛛に向かっていった
(무녀는 다이키에게 맡기고 거대 거미에게 향하고 있었다)
A. 觀樹の事を, 考えていた
(미키에 대해 생각하고 있었다)
• 현대편으로

현대편

특별한 선택문 없음
• 막말편으로

막말편(幕末編)

C. 「襲ってきた敵」について話してもらおうか
(습격해온 적에 대해 묻는다)
A. 俺は, 寂しい瞳の少女の事を思い出していた…
(나는 쓸쓸한 눈동자의 소녀를 생각하고 있었다)
B. 俺はその細い肩に手を掛け, 强引にこちらを振り向かせた
(나는 가느다란 어깨를 강인하게 끌어당겼다)
B. …打って出るか(치고 나갈까?)
• 전투
B. 劍を握り締め, 念を送った
(검을 꽉쥐고, 염을 보냈다)
B. とっさに, 觀樹に向かって驅け出していた
(이미 미키에게 달려가고 있었다)
• 오키타와 전투
• 전투
• 현대편으로

현대편(現代編)

• 키즈키와 전투
A. スポーツドリンク(스포츠 드링크)
• 전투
A. 俺だッ(나다)
B. 消滅させてやる(소멸시켜 주겠다)
B. それぞれが自分の幸せを望むゆえに…
(각자 자산의 행복을 바라기 때문에…)
A. ※母上があの中にいる
(어머니가 저 안에 있다)
C. ※左の蛇の中だ(왼쪽 뱀 속에 있다)

●장르:드라마틱 어드벤처 ●제작사:세가(레드컴퍼니) ●발매일:5월 25일
●4,800엔(초회한정판 6,800엔)

이 게임은 「카드캡터 사쿠라」와는 아무런 관련이 없습니다

사쿠라 대전

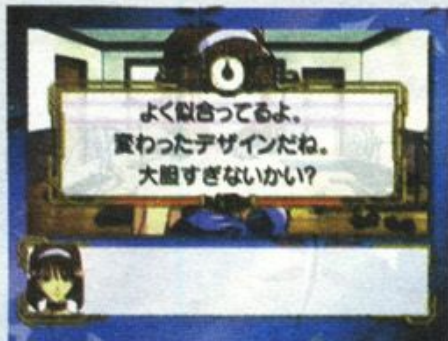
항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★

새턴으로 발매되어 스테디셀러를 기록한 「사쿠라 대전」. 이미 시리즈 2까지 발매되었고, 수많은 관련 시리즈와 최신작인 「사쿠라 대전 3」가 제작중인 지금 그 전설의 시작이었던 「사쿠라 대전 1」이 DC로 리뉴얼되어 발매되었다. LIPS를 비롯한 새로운 시스템과 일류 크리에이터들이 집결해온 만든 보장된 게임성으로 1996년 CESA 대상을 차지한 사쿠라 대전. 아직 새턴용을 못해본 사람이라면 미소녀 게임이라는 편견을 버리고 반드시 플레이해보기를 권한다.

공략 ··· 사미

게임의 시스템

LIPS란…?

LIPS는 Live&interractive Picture System의 약자로 선택문에 제한시간이 설정되어 있는 사쿠라 대전의 특징적인 시스템이다. 또한 제한시간 내에 아무런 선택을 하지 않았을 경우에도 반드시 신뢰도가 떨어지는 것이 아닌, 오오가미는 단지 아무런 대답도 하지 않았다는 것이 되고 때에 따라서는 신뢰도가 올라가는 경우도 있다. 제한 시간은 각 LIPS에 따라 다르며 짧은 것은 수초, 긴 것은 수십초에 이르기도 한다.

▲일본어를 못하던 시절, 사전을 찾을 만한 여유가 없기 때문은 그저 찍을 수밖에 없었다

신뢰도&연애도

신뢰도는 말 그대로 각 대원들이 오오가미에 대한 신뢰도를 나타내는 것으로 이 신뢰도가 쌓이면 연애 감정을 나타내는 연애도로 바뀌게 된다. 신뢰도는 LIPS 선택과 전투시 감싸다(かばう) 등으로 올릴 수 있으며 그 화의 전투에 막강한 영향을 미친다(공격력, 방어력 등). 또한 신뢰도는 한화가 끝나면 초기상태로 돌아가지만 연애도는 계속해서 축적되며 이에 따라 특별한 이벤트가 발생하거나 같은 이벤트라도 미묘하게 변화한다.

▲이 포인트가 그대로 전투에 영향을 미치며 캐릭터는 연애도의 순위에 따라 표시된다

게임의 진행

게임은 크게 어드벤처 파트와 전투 파트로 나누어져 있으며 어드벤처 파트에서 신뢰도를 높이고, 전투를 진행 그리고 다음회로 넘어가는 식으로 구성되어 있다.

어드벤처 파트

어드벤처 파트에서는 제극내를 자유롭게 이동하며 각 캐릭터의 이벤트를 보거나 신뢰도를 높일 수 있다. 여기서 높인 신뢰도가 바로 전투에 영향을 미치기 때문에 최대한 많은 캐릭터들의 신뢰도를 높여야 한다(후반에서는 신뢰도에 따라 전투 능력에 극단적인 차이를 보인다). 또한 어드벤처 파트에서 발생하는 이벤트는 캐릭터의 신뢰도에 의해 미묘하게 변하거나 바뀌기 때문에 한번 플레이에 모든 이벤트를 보겠다는 안일한 생각은 버리는 것이 좋다

▲제극 내를 이동해가며 이벤트를 찾고, 신뢰도를 올리자

전투 파트

▲합체공격과 범위가 같은 스미레의 필살 공격. 신뢰도가 높을 경우에는 합체공격 없이도 전투를 쉽게 이끌어갈 수 있다

사실 전투 파트라고 해도 전혀 대단한 것은 준비되어 있지 않다. 레벨업의 개념도 없고 난이도도 낮기 때문에 이벤트성이라는 느낌이 강하며, 그것이 시리즈로 계승되는 사쿠라 대전의 매력이기도 하다. 특별한 것은 오오가미 이치로만이 사용할 수 있는 '감싸다(かばう)' 커맨드로 적의 공격을 오오가미가 대신 맞아주며(물론 데미지는 둘다 입지 않는다) 그 캐릭터의 신뢰도를 올릴 수 있다. 이는 잘만 이용하면 가뜩이나 쉬운 전투 더욱 쉽게 끝낼 수 있다. 필자의 경우는 스미레를 적진 한가운데로 침투시킨 후 공격을 모두 감싸주고, 한턴으로 전멸시키는 방법을 주로 사용했다(백업으로는 사쿠라가 좋다).

합체공격

사쿠라 대전의 백미로 솟아 오르는 닭살을 아무도 주체할 수 없었던 합체공격. 이 공격은 신뢰도가 가장 높은 캐릭터와 오오가미가 서로의 필살기 게이지를 소비하는 공격으로 넓은 범위, 높은 공격력, 뛰어난 연출로 지금은 사쿠라를 얘기할 때 빼놓을 수 없는 시스템이 되었다. 참고로 2에서는 합체공격 배리에이션이 대폭적으로 증가하였다.

▲높은 위력과 함께 닭살돋는 연출이 일품!

브로마이드

프리 이동때 매점에서 구입할 수 있는 각 대원의 브로마이드. 1화부터 6화까지 한화에 한 장밖에 구입할 수 없으며 모든 브로마이드를 구입했다면 8화에서 특제 브로마이드를 받을 수 있다(역시 한 장밖에 받을 수 없다). 특제 브로마이드는 총 7장으로 각 대원별로 한 장씩과 7번째는 특제 중에서도 특제인(츠바메 말로는) 아야메의 브로마이드를 받을 수 있다. 즉 모든 브로마이드를 모으려면 이론적으로는 7번을 플레이해야되지만 시간적 여유가 안되는 사람은 8화에서 브로마이드를 받은 후 세이브, 그리고 다시 브로마이드를 받기 전으로 로드를 반복하다보면 모든 브로마이드를 쉽게 모을 수 있다. 단 특제 브로마이드를 받기 위해서는 기본 브로마이드를 모두 가지고 있어야 한다는 조건을 잊지 말자(브로마이드는 6화까지밖에 살 수 없기 때문에 한화라도 놓치면 특제 브로마이드는 받을 수 없다).

▲드디어 브로마이드를 다 모았다. 이것은 사쿠라 특제 브로마이드

제국의 기나긴 하루

새턴용에서는 게임을 클리어하면 등장했지만 DC용에서는 한화로도 클리어하면 바로 등장하는 모드. 사쿠라 대전의 오마케 모드로 게임 내에서 모은 브로마이드, 동영상을 보거나 미니게임을 다시 즐기는 등의 요소가 준비되어 있다.

▲한번 이상 본 동영상은 여기서 다시 볼 수 있다(엔딩 포함)

오마케 디스크에는…

▲잡지에서만 몇번 소개된 「사쿠라 대전 3」의 영상을 직접 확인할 수 있다. 감동 2배!!

DC용은 새턴용보다 디스크가 한 장 추가된 GD3장으로 발매되었다(게다가 가격은 4,800엔). 본 게임은 디스크를 바꾸는 시점까지 완전히 같으며 나머지 한 장은 오마케 디스크로 사쿠라 대전1, 2, 3, 오오가미 이치로 분투기, 하나구미 대전 컬럼스 2의 프로모션 영상과 사쿠라 대전 1, 2의 오프닝이 수록되어 있다.

에필로그

모든 것은 끝났다. 제도에 완전한 평화가 되돌아 왔으면 제국도 예전의 일상적인 생활로 분주히 보내게 된다. 그리고 애정도가 가장 높은 대원과의 에필로그가 흐르고… (에필로그에서 나오는 보컬은 「사쿠라 대전 가요전집」에 수록되어 있다). 또한 모든 캐릭터의 엔딩을 보면 엔딩곡이 흐른후 각 캐릭터의 새로운 메시지가 추가된다.

▲종(終)이 아닌 극종(劇終)이라고 나온다

▲차례로 나와 한마디씩 한다

▲그리고 마지막으로 이런 것이 추가

캐릭터 소개

「아아! 여신님」과 「체포하겠다」의 인기 작가 후지시마 코스케 원안의 캐릭터들. 기존의 엇비슷한 캐릭터들을 머리 스타일만 바꾸어 등장시키는 게임들과는 그 수준을 달리한다.

오오가미 이치로(大神一郎)

해군 소위 출신으로 제국화격단 하나구미의 대장. 플레이어의 분신이 되는 캐릭터이다. 담당성우는 여신후보생의 아마기 쿠시다, 기동전함 나데시코의 식스를 연기한 토우야마 아키오(陶山章夫).

칸자키 스미레(神崎すみれ)

일본 유수 재벌이자 하나구미에서 사용하는 광무와 신무의 제조·개발비를 지원하는 칸자키 재벌의 손녀. 제멋대로인 성격에 화려한 것을 좋아하지만 근본은 솔직하다. 사쿠라 버금갈 정도의 인기 캐릭터로 신뢰도가 올라가면 오오가미 이치로를 대하는 태도가 180도 변해버리기도 한다. 담당성우는 세일러문의 히노 레이(세일러 마스), 엘프를 사냥하는 자들의 코미야마 아이리 등 여왕님(혹은 비슷한) 캐릭터를 주로 연기하는 토미자와 미치에(富澤美智恵).

키리시마 칸나(桐島カンナ)

유구공수키리시마류 제 28대 계승자로 영력은 낮고, 초능력도 가지고 있지 않지만 발군의 운동신경으로 전투에서 활약한다. 프로포션만으로 보면 하나구미 No.1으로 작은 일은 신경쓰지 않는 대범한 성격을 가지고 있으며, 정반대의 성격인 스미레와는 자주 충돌을 일으킨다. 담당성우는 천공의 성 라퓨타의 바스, 드래곤볼의 크리링, 야지베로를 연기한 타카노 마유미(田中眞弓).

후지에다 아야메(藤枝 あやめ)

제국화격단의 부사령관이자 사령비서. 냉정하고 침착한 성격으로 대원들 동경의 대상이다. 게임의 후반에는 2단 변신하는 놀라운 능력을 보여주기도 하는 신비한 여성으로 공략 불가캐릭터. 담당성우는 건담W의 카토르, 포포로크로이스 이야기의 피에트로 왕자를 연기한 오리카사 아이(折笠 愛).

신구지 사쿠라(眞宮寺さくら)

전형적인 히로인과는 약간 거리가 있는 이 게임의 히로인. 높은 영능력을 가지고 있지만 아직 힘을 충분히 활용하지는 못한다. 확실한 성격과 굳은 심지를 가지고 있지만 나사가 하나 빠진 듯한 모습을 보일 때가 종종있다. 어쨌든 게임의 히로인인 만큼 전투에서는 발군의 능력을 보여주며 무난히 엔딩을 볼 수 있다. 담당성우는 천지무용의 사사미, 은하아가씨 전설 유나 등의 귀여운 목소리로 인기를 얻고 있는 요코야마 치사(横山智佐).

이홍란(李紅蘭)

기묘한 관서 사투리를 사용하는 팀의 분위기 메이커. 어렸을 적부터 이상한 발명품을 만들어왔지만 가끔은 제대로 된 것을 만들기도 한다. 낙천적인 성격으로 세심한 것은 신경쓰지 않으며 기계만 보면 자제력을 잃는 메카패치의 기질을 가지고 있기도 하다. 사쿠라 대전에서는 유일한 안경계열의 캐릭터로 인기를 얻고 있는 캐릭터. 담당성우는 소녀혁명 우테나의 히메미야 안시, 아아! 여신님의 모리사토 메구미 등, 안경전문 캐릭터(근거없음) 후지자키 유리코(渕崎ゆりこ).

아이리스(アイリス)

본명은 '이리스 샤트브리앙'으로 프랑스 대부호 샤트브리앙가의 딸. 영력만으로 보면 하나구미에서 1, 2위를 다툴 정도로 강력하지만 아직 완전히 제어하지 못하고 가끔은 폭주하기도 한다. 나이는 10살…. 천진난만하고 어린애다운 것임 매력이라는 캐릭터로(별로 납득할 수는 없지만…)제작사의 취향인지 인형옷을 입고 있다. 담당성우는 루나 이터널 블루의 루비, 아이돌 작사 스치파이 시리즈 등의 밀키 파이 등 이런 계열의 목소리에 능통한 니시하라 쿠미코(西原久美子).

마리아·타치바나(マリア・タチバナ)

러시아인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 태어난 혼혈아. 1992년 결성된 제국화격단의 리더로서 참가하였고 동기인 칸나와 사이가 좋다. 원러시아의 혁명의 투사로 자신의 실수로 대장을 사망하게한 과거를 가지고 있으며 그 때문인지 타인과는 접촉을 최대한 피하려 한다. 담당성우는 6월 29일 발매되는 스캔들의 히로인 키타자와 사키, 이브 버스트 에러의 시리아 등을 연기한 타카노 우라라(高乃 麗).

제국 3인랑(帝劇3人娘)

후지이 카스미(藤井かすみ)

유리와 함께 제국의 사무를 담당하는 아가씨. 이전 스미레와 대판 싸우고나서 사이가 좋아졌다. 담당성우는 오카모토 아케미(岡村明美)로 아아! 여신님 -작다는 건 편리해-에서 베르단디의 목소리를 담당했던 성우…이지만 14화부터는 다시 원조 베르단디 성우 이노우에 키쿠코에게 배역을 넘겨주었다.

사카키바라 유리(榊原由里)

카스미와 함께 사무를 담당하고 있으며 제국 내의 방송도 담당하고 있다. 호기심 왕성에 소문에 관심이 많은 아가씨로 홍란과는 동기이기 때문에 사이가 좋다. 담당성우는 두근두근 메모리얼 2의 사카키 타쿠미, 해피 셀비지의 나나미 마리나를 연기한 마스다 유키(増田ゆき).

타카무라 츠바메(高村椿)

제국 3인랑의 막내로 매점에서 브로마이드를 파고 있다. 아이리스를 제외하면 제국 최연소자로 누구하고도 거리감 없이 지낼 수 있는 타입의 소녀. 담당성우는 루나 실버스타 스토리(SS)의 루나, 유구환상곡의 히로인 시라 셰필드, SS용 디자이어의 이즈미 마코토를 연기한 히카미 쿄코(氷上恭子).

제 1화 제도 · 꽃의 화격단

▶스토리 이벤트

상황	선택지	결과
우에노 공원에서 사쿠라와 처음 만났을 때	① 자신은 임무중입니다	-
	② 그것보다 너에 대해 알고 싶어	사쿠라↑
	③ 시간 오버	사쿠라↓
식당에서 스미레의 부탁을 받고	① 내가 왜 그런 일을…	스미레↓
	② 알겠습니다	스미레↑
	③ 시간 오버	스미레↓
지배인실에서 나왔을 때 스미레와 사쿠라가 엿듣고 있을 때	① 엿듣는 것은.좋지 않아	아이리스↓, 화내며 간다
	② 접수처의 장소를 알려줘	다음 LIPS로
아이리스가 화내며 달려갈 경우	① 아이리스를 불러 세운다	아이리스↑
	② 사쿠라에게 안내를 부탁한다	사쿠라↑
	③ 시간 오버	마리아↑
접수처의 장소를 알려달라고 했을 경우	① 아이리스에게 안내를 부탁한다	아이리스↑, 사쿠라↓
	② 사쿠라에게 안내를 부탁한다	사쿠라↑, 아이리스↓
	③ 두사람에게 안내를 부탁한다	사쿠라, 아이리스↑
접수처에 도착해서	① 난 뭘하면 돼지	
	② 가위라니?	
	③ 연습 힘내	안내해준 대원의 신뢰도↑
표를 끊어주던 중 스미레 팬의 질문에	① 좋아합니다	편지를 전해달라고 부탁 받는다
	② 그다지 좋아하지는…	
	③ 시간오버	편지를 전해달라고 부탁 받는다

▶프리 이동

상황	선택지	결과
복도, 뒤에서 누구게~를 당했을 때	① 스미레지?	
	② 사쿠라지?	사쿠라↑
	③ 마리아지?	
	④ 시간오버	사쿠라↑
사쿠라에게 질문	① 화격단에 대해 알려줘	
	② 어디로 가는거야	
	③ 애인은 있어	사쿠라↑
살롱에서 스미레를 만나고	① 화격단에 대해 묻는다	
	② 스미레에 대해 묻는다	스미레↑
	③ 편지를 전해준다	스미레↑
사쿠라와 자신중 누가 더 좋냐는 스미레의 질문	① 스미레	스미레↑, 사쿠라↓
	② 사쿠라	사쿠라↑, 스미레↓
	③ 시간오버	
스미레의 방을 노크하면 조금만 기다리라고 한다	① 문을 연다	스미레↓
	② 시간오버	스미레↑, 다음 LIPS로
스미레가 방에서 나왔을 때	① 방을 구경시켜 줘	
	② 화격단에 대해 알고 싶어	
	③ 편지를 전해준다	스미레↑, 단 편지를 아직 전해주지 않았을 경우에만 발생

상황	선택지	결과
휴게실, 아이리스의 곰인형을 클릭하면 이름을 물어본다	① 종폴	아이리스↓
	② 장파	아이리스↓
	③ 장폴	아이리스↑

▶스토리 이벤트

상황	선택지	결과
요네다에게 하나구미에 대해 듣고 나오면 사쿠라가 기다리고 있다. 방까지 안내해 준다는 사쿠라	① 부탁해	사쿠라가 방으로 안내해준다
	② 혼자 있고 싶어	사쿠라↓
	③ 시간 오버	사쿠라가 방으로 안내해준다
사쿠라가 방으로 안내해주면	① 방에 들렀다 가지 않을래?	처음 LIPS에서 시간 오버를 했을 경우에만 방에 들리게 된다
	② 그럼…	
사쿠라가 방에 들렀을 때	① 제국에 대해 묻는다	사쿠라↑
	② 사쿠라에 대해 묻는다	사쿠라↑
사쿠라가 방에 들렀을 때 신뢰도가 가장 낮은 대원이 찾아온다	① 예, 지금 엽니다	상대가 스미레면↑, 마리아면↓
	② 오오가미는 지금 자리에 없습니다	상대가 스미레일 경우 다음 LIPS로
스미레가 왔을 경우, 스미레의 흉내를 내는 사쿠라	① 웃는다	사쿠라↑
	② 그게 뭐야?	

▶프리 이동 2

상황	선택지	결과
제국을 돌아보자는 사쿠라의 말을 듣고	① 알겠어	사쿠라↑, 프리 이동으로
	② 할 수 없지, 할게	프리 이동으로
	③ 난 잘거야	다음 LIPS로
잔다고 대답했을 때	① 할 수 없지 할게	프리 이동으로
	② 그래, 정말로 잘거야	사쿠라↑, 프리 이동 없음
	③ 시간 오버	프리 이동으로
독서실에 책을 반납하려온 마리아.	① 톨스토이	마리아↓
	② 도스토에프스키	마리아↑
	③ 고리키	마리아↓
오늘은 이 정도로 끝내자는 사쿠라	① 그럼, 잘자	
	② 방까지 데려다 줄게	사쿠라↑
	③ 계속하자	

■기타
복도에서 장폴을 찾고 있는 아이리스를 만난 후, 휴게실에서 장폴을 찾아 아이리스에게 전해주면 아이리스, 사쿠라 신뢰도UP. 테라스에 가여 사쿠라 이벤트 발생. 매점에 갔을 때, 사쿠라의 브로마이드를 가지고 있다면 사쿠라 신뢰도UP.

▶ 스토리 이벤트 3

다음날 아침	① 무대로 간다	
	② 요네다에게 간다	
	③ 접수처로 간다	마리아 LIPS 있음
로비에서 마리아를 만났을 때	① 굉장히 불만이야	
	② 불만은 없어	
	③ 만족하고 있어	다음 LIPS로
다음 LIPS에서	① 잊었어	마리아 신뢰도↓
	② 잊을 것 같아!	마리아 신뢰도↑
연습중 싸우기 시작하는 두사람	① 두사람을 말린다	사쿠라, 스미레, 아이리스, 마리아↑
사쿠라와 스미레	② 그냥 둔다	
출격명령을 내릴 때	① 하나구미 출격!	사쿠라, 스미레, 마리아 신뢰도↑
	② 꽃구경 준비를 해라	
	③ 시간 오버	스미레, 마리아 신뢰도↓
전투시 5턴째 사쿠라와 대화	① 왜?	사쿠라↓
	② 너하고 처음 만난 장소지?	사쿠라↑
	③ 네가 신문기사에 난 장소지?	
	④ 시간 오버	사쿠라↓

▶ 스토리 이벤트

로비에서 스미레와 아이리스 중 신뢰도 높은 대원이 등장하여 새로운 신입에 대해 물어본다 스미레의 경우	① 이름이 뭐야	
	② 어떤 사람?	
	③ 귀여운 사람이야?	스미레↓
	④ 시간오버	다음LIPS로
시간오버가 됐을 경우 LIPS에서	① 새로운 대원에 대해	스미레↑
	② 매표소 일에 대해	스미레↓
아이리스의 경우	① 누구야? 그 사람?	
	② 무대는 괜찮아	
	③ 시간오버	↓
폭발하는 바이크와 함께 등장한 홍란	① 괜찮으세요?	홍란↑
	② 그 고물 바이크는?	홍란↓
안내를 부탁하는 홍란	① 그럼 안내하겠습니다	홍란↑프리 이동으로
	② 전 업무중입니다	다음 LIS로
	③ 시간오버	다음 LIPS로
다음 LIPS, 홍란을 안내하지 않았을 경우, 홍란을 찾은 후,	① 널 찾고 있었어	홍란↑
	② 그냥 어슬렁거리고 있었어	
지배인실 앞에서 사쿠라와 만난다	① 어울려	사쿠라↑
	② 꽤 대담한데…	
	③ 평소에 입는 옷이 어울려	홍란, 사쿠라↓
지배인실 앞에서 사쿠라와 사이에 대해 묻는 홍란	① 사이좋아	
	② …보통인가…?	
	③ 별로 안좋아	홍란↓
	④ 시간오버	홍란↑
대장을 오오가미씨라고 부르고 싶다는 홍란	① 좋아	홍란↑
	② 싫어	
	③ 오빠가 좋아	홍란↑
	④ 시간오버	
복도에서 마리아를 만나고	① 대장으로서 당연하다	마리아, 홍란↑
	② 남자로서 당연하다	홍란↑
홍란을 보낸 후, 아이리스와 스미레중 신뢰도가 낮은 스미레의 경우 대원이 등장	① 재미있는 사람이네	스미레↑
	② 귀여운 사람이네	
	③ 재미있는 사람이네	
아이리스의 경우	① 사이좋아졌어	아이리스↑
	② 아직이야	
	③ 전혀…	
그날 밤 홍란이 오오가미의 방을 찾아온다. 문을 노크하는 홍란	① 예, 열려 있습니다	
	② 오오가미는 지금 없습니다	홍란↓
	③ 시간오버	다음 날로
오늘 자신의 무대를 보았냐고 질문하는 홍란	① 바빠서 보지 못했어	
	② 봐, 봤어	
	③ 홍란, 예뻤어	홍란↑
전 LIPS에서 2, 3을 선택했을 경우에 마리아의 배역에 대해 물어본다	① 건드레님	홍란↓
	② 온드레님	홍란↑
	③ 온도라님	홍란↓
오늘밤 예정에 대해 물어보는 홍란	① 특별히 없어	프리 이동으로
	② 피곤하니까 잘래	홍란↓, 다음 날로
	③ 홍란의 방에 가고 싶어	홍란↑, 프리 이동
	④ 시간 오버	프리 이동

▶ 프리 이동

홍란의 방으로 찾아가면 화투를 하자고 한다	① 좋아, 하자	미니 게임으로
	② 룰을 가르켜줘	미니 게임으로
	③ 별로 내키지 않아	다음 LIPS로
	④ 시간 오버	다음 LIPS
그럼 격납고로 가자고 권유한다	① 좋아, 가자	홍란↑
	② 순회가 있어서	홍란↓
	③ 시간 오버	홍란↓
지하 겹납고로 왔을 경우	① 조용히 듣고 있는다	홍란↑
	② 순회를 계속한다	
	③ 홍란에 대해 묻는다	
	④ 시간 오버	홍란↓
아이리스의 방으로 가면 자신의 잠옷에 대해 물어본다	① 어울려	아이리스↑
	② 이상한 디자인이네	아이리스↓
	③ 평상복이 더 좋아	아이리스↓
테라스에서 마리아에게 뭐하고 있냐는 말을 듣고	① 순회중이다	마리아↑
	② 마리아야말로 뭐하는거야	
탈의실에서 수영연습 준비를 하는 스미레의 수영복을 클릭하면 발생	① 어울려	스미레↓
	② 독특한 디자인이네	스미레↑
	③ 너무 대담하지 않아?	스미레↑
	④ 시간 오버	스미레↓
스미레는 함께 수영하자고 한다.	① 순회가 있어서…	
	② 좋아, 하자	스미레↑
	③ 수영못해	
	④ 시간오버	스미레↓
발에 쥐가 난 스미레	① 구하러 간다	미니 게임으로
	② 다른 사람을 부른다	
미니 게임에 성공했을 경우	① 괜찮아?	이벤트 종료
	② 조심해야지! 바보!	스미레↑
	③ 시간 오버	스미레↑, 이벤트 종료
방까지 데려다 달라는 말을 듣고	① 좋아	
	② 순회가 있어서	이벤트 종료
	③ 시간 오버	이벤트 종류
스미레가 샤워를 하고 있다	① 탈위실에 들어간다	
	② 시간 오버	스미레↑
탈위실에 들어갔을 경우	① 샤워실로…	스미레↓, 이벤트 종료
	② 돌아간다	스미레↑
	③ 시간 오버	스미레↑
스미레의 방앞에서	① 그럼 사양하지 않고	
	② 미안, 순회중이라서	이벤트 종료
	③ 시간 오버	
스미레의 방에 들어가려는 순간 사쿠라를 만난다	① 허둥된다	사쿠라, 스미레↑, 스미레 방으로
	② 얼버무린다	사쿠라↓, 스미레 방으로
	③ 사실대로 말한다	사쿠라↑, 스미레↓, 이벤트 종료
	④ 시간 오버	이벤트 종료

■기타.
작전실에 가면 마리아가 있고, 1화의 전투 결과에 따라 신뢰도UP, 처음 홍란의 방에 갔을 때, 홍란의 머리를 클릭하면 신뢰도UP, 또한 무대입구에 가면 연습을 하고 있는 사쿠라를 볼 수 있고, 다음날 LIPS에 새로운 것이 추가된다.

▶스토리 이벤트 2

다음날, 무대에서 싸움을 시작한 사쿠라와 스미레	① 스미레를 말린다	스미레↓
	② 사쿠라를 말린다	사쿠라↓
	③ 시간 오버	아이리스, 홍란↑
무너진 무대의 수리를 부탁받는다	① 알겠어, 해줄게 무대를 수리한다	사쿠라, 스미레, 아이리스↑,
	② 내가 왜 그런 일을…	스미레↓, 홍란↑, 무대를 수리하지 않는다.
무대를 수리하고 있으면 사쿠라가 찾아온다	① 도와달라고 한다	
	② 혼자서 한다	사쿠라↓, 이벤트 종료
사쿠라가 마리아에 대한 얘기를 할 때 (신뢰도 낮을 때 발생)	① 글세	
	② 그렇지 않아	사쿠라↑
	③ 연습하고 있는 걸 봤어	사쿠라↑(프리이동 때 연습하는 사쿠라를 보았을 경우에만 추가)
하나야시키 지부에 대한 얘기를 듣고 (신뢰도 높을 때 발생)	① 어떤 곳일까	
	② 함께 가보고 싶어	사쿠라↑
	③ 공장이 있는 것 같네	
오오가미와 아야메를 오해한 사쿠라	① 작업을 계속한다	
	② 방으로 돌아간다	이벤트 종료
	③ 사쿠라의 방으로	
사쿠라의 방으로 간다를 선택했을 경우, 방 앞에서	① 팬입니다. 사인해 주세요	사쿠라↓, 이벤트 종료
	② 오오가미인데…	다음 LIPS로
	③ 시간 오버	이벤트 종료
사쿠라의 방에서	① 도시락 고마워	사쿠라↑
	② 작업 계속해야지	
	③ 아까 그여자 누구?	사쿠라↓
다음날 출격하기 전	① 제구화격단 출격이다!	스미레, 마리아, 홍란, 사쿠라↑
	② 홍란 힘내!	홍란↑
전투중 2번째 홍란의 질문	① 최전선으로…	홍란↓
	② 후방에서 원거리공격	홍란↑
	③ 뒤에서 보고 있어	홍란↓

제 3화 나는 대장실격!?

▶프리 이동

살롱에서 스미레에게 신데렐라의 마법에 대한 얘기를 듣고	① 이야기 말이지	스미레↓
	② 마법이란 그런거야	스미레↑
	③ 시간오버	스미레↓
테라스에서 생각하고 있는 마리아	① 마리아…	마리아↑
마리아의 방	① 이유를 설명해줘	마리아↓
	② 언제든지 상담에 응할게	마리아↑
	③ 아니, 말하지 않아도 돼	마리아↑
	④ 시간오버	마리아↑
의장실, 고민하는 사쿠라	① 아야메씨 때문이지?	
	② 마리아 때문이지?	
	③ 나 때문이지?	사쿠라↓
휴게실에 가면 아이리스가 장마에 대해 물어본다.	① 6월에 내리는 비야	아이리스↑
	② 장마전선이 정박하는 현상이야	아이리스↓
홍란은 샤워실에 가면 볼 수 있다(이 이벤트는 3번 이후에 가야 볼 수 있다)	① 조금 더 빨리 왔다면	홍란↓
	② 오일을 발라줄까?	홍란↑
	③ 샤워할 때 안경은?	

▶스토리 이벤트

무대에서 기둥을 지탱하며	① 여유를 부린다	사쿠라, 홍란↑, 스미레↓
	② 도움을 청한다	
	③ 시간오버	사쿠라, 스미레, 홍란↑
칸나의 등장	① 오오가미 이치로입니다	
	② 넌 누구야	칸나↓
칸나의 부탁을 받고	① 어디로 가는거야	
	② 좋아	칸나↑

■칸나와 훈련

칸나의 공격을 모두 받아내면 신뢰도가 올라간다. 처음부터 순서대로 첫번째, 세번째, 세번째.

칸나가 식사를 만들어 주겠다고 할 때	① 잘먹을게	칸나↑
	② 뭘 만들게	
	③ 아니, 사양할래	칸나↓, 이벤트 종료
	④ 시간 오버	이벤트 종료
식사 준비중인 칸나에게	① 아직 멀었어?	
조금 더 기다리라는 칸나에게	① 빨리 줘	칸나↓
첫번째 전투중 아이가 뛰어든다.	① 구해낸다	오오가미가 구해준다
	② 시간오버	사쿠라가 구해준다

■오오가미가 구해주었을 경우

침대에서 눈을 떴을 때	① 그 아이는 어떻게 됐지?	사쿠라, 스미레, 아이리스, 칸나, 홍란↑
	② 난 어떻게 된거지?	
마리아에게 대장실격이란 말을 듣고	① 아니야	마리아↓
	② 확실히 그럴지도 몰라	마리아↓(1보다 더 떨어진다)

	③ 시간오버	
마리아의 방에서 칸나와 마리아의 대화를 엿듣다가	① 숨는다!	
	② 시간오버	칸나↓

■기타

홍란이 준 약을 먹고 잠들어 있을 때, 애정도가 가장 높은 대원이 오오가미를 간호해 준다. 그 중 아이리스와 홍란은 LIPS도 존재한다.

홍란의 경우	① 약 고마워	홍란↑
	② 홍란의 꿈을 꿨어	
	③ 잠자게 해줘	홍란↓
아이리스의 경우	① 고마워, 기뻐	아이리스↑
	② 걱정끼쳐서 미안	아이리스↑
	③ 좋은 운동이 됐어	아이리스↓

▶프리 이동 2

샤워실에 가면 칸나가…	① 나간다	이벤트 종료
	② 몸이 멋대로 샤워실로…	
샤워중인 칸나에게 들켰을 때	① 도망간다	칸나↓
	② 자연스럽게 행동한다	
무대입구에 가면 스미레의 어깨를 주물러주게 된다.	① 마리아에 대해 묻는다	
	② 스미레의 기분을 맞추어 준다	스미레↑
독서실에 가면 안경을 낀 채로 잠들어 있는 홍란이 있다.	① 홍란을 방까지 옮겨준다	다음 LIPS로
	② 깨운다	홍란↑
	③ 사라진다	
홍란을 옮길 경우…	① 홍란의 방으로 옮긴다	홍란↑
	② 대장실로 옮긴다	사쿠라↓

■사쿠라가 구해주었을 경우

사쿠라 문병에 가지고 갈 꽃을 선택	① 선인장	사쿠라↑
	② 국화	사쿠라↑
	③ 장미	사쿠라↑ (가장 많이 오른다)
사쿠라의 방으로 찾아가서	① 부상을 입게해서 미안	사쿠라↑
	② 부상은 괜찮아?	
	③ 마리아에게 혼났어	
	④ 시간 오버	사쿠라↓
마리아에게 대장 실격이란 말을 들은 후 지배인실에서	① 변명을 한다	마리아↓ (많이 떨어진다)
	② 사과한다	마리아↓
	③ 시간오버	마리아↓
전투중 2번 째 칸나에게 지시를 내릴 때	① 후방에서…	칸나↓
	② 전방에서…	칸나↑
	③ 밥먹어	칸나↓
	④ 시간오버	

제 4화 폭주! 폭주! 대폭주!!

▶스토리 이벤트

상황	선택지	결과
복도에서 아이리스를 보지 못했냐는 사쿠라	① 봤어	사쿠라↓
	② 못봤어	
문제 1(사쿠라) 내일 대도구실의 청소를 도와주지 않을래요?	① 생각해볼게	문제2로
	② 좋아, 같이 하자	사쿠라↑, 문제2로
	③ 귀찮아	사쿠라↓, 문제2로
	④ 시간오버	문제2로
문제 2(아이리스) 내일 내이트 하자!	① 좋아, 하자	아이리스↑, 사쿠라↓, 문제4로
	② 어떻하지?	문제3으로
	③ 미안, 내일은 안돼	아이리스↓, 사쿠라↑, 문제3으로
	④ 시간오버	문제3으로
문제 3(아이리스) 내일은 아이리스 생일이야, 그러니까 데이트하자.	① 좋아가자	아이리스↑, 문제4로
	② 미안, 역시 안돼	아이리스↓, 아이리스와 데이트없음
	③ 사쿠라 가도 돼?	(사쿠라의 애정도가 낮을 경우) 사쿠라의 양해를 얻어 아이리스와 데이트를 한다. 아이리스↑, (사쿠라의 애정도가 높을 경우)사쿠라가 가지 못하게 해서 결국 데이트는 없었던 일로 한다. 아이리스↓
	④ 시간오버	문제4로
문제 4(아이리스) 의장실에서 옷을 함께 골라줘!	① 이미 늦었으니 관두자	아이리스↓, 미니게임없음
	② 봐도 모를텐데…	미니게임으로
	③ 나에게 맞겨줘	아이리스↑, 미니게임으로
	④ 무선택	미니게임으로

아이리스와 데이트를 한다의 경우

▶프리 이동

상황	선택지	결과
테라스에서 마리아에게 칠석에 대한 질문을 받는다.	① 인형을 장식하는 것	마리아↓
	② 종이에 소원을 써서 장식하는 것	마리아↑, 다음LIPS로
	③ 문앞에 소나무를 장식하는 것	마리아↓
종이에 뭘 쓰냐는 질문에…	① 하나구미에 대해	마리아↑
	② 마리아에 대해	마리아↑
	③ 자신에 대해	
스미레의 방에 가면 豸見을 뭐라고 읽는지 물어본다.	① 敬具	
	② かしこ(카시코)	스미레↑
	③ おしまい(끝)	스미레↓
홍란의 방에 가면 폭발음이 들린다	① 괘, 괜찮아?	홍란↑
	② 뭐하고 있어	
식당, 칸나가 아침에 뭘 먹나고 물어본다.	① 쌀밥하고 된장	칸나↑
	② 주로 빵을 먹어	
	③ 아침은 안먹어	
대도구실에서 청소를 하는 사쿠라	① 청소힘내	사쿠라↑
	② 청소 도와줄까	미니 게임으로

■아이리스와의 데이트

상황	선택지	결과
아이리스의 방으로 가서 장폴을 클릭하면	① 들켰군	아이리스↑
	② 그렇지 않아	
	③ 두고 가자	아이리스↓
양복이 어울리냐는 질문에	① 귀여워	아이리스↑
	② 느낌이 좋아	아이리스↑
	③ 평상복이 좋아	아이리스↓
데이트 코스를 묻는 아이리스	① 일본교 백화점에서 쇼핑	아이리스↑
	② 아사쿠사에서 활동사진	아이리스↑
	③ 우에노 동물원은?	
공원에서 애인처럼 해달라는 아이리스	① 손을 잡는다	아이리스↑
	② 팔짱을 낀다	
	③ 업어준다	아이리스↓

상황	선택지	결과
분수에서 자신의 나이를 묻는 아이리스	① 8살	아이리스↓
	② 10살	아이리스↑(가장 많이 올라간다)
	③ 12살	아이리스↑
아이리스와의 관계를 묻는 질문에	① 딸입니다	아이리스↓
	② 동료입니다	
	③ 애인입니다	아이리스↑

데이트를 하지 않았을 경우

상황	선택지	결과
청소를 도와달라고 부탁하는 사쿠라	① 좋아, 도와줄게	사쿠라↑, 미니게임으로
	② 좀더 자고 싶어	사쿠라↓
	③ 시간오버	미니게임으로
거짓말 탐지기를 씌우고 칸나의 질문	① 예!	칸나↑
	② 아니요!	칸나↓
	③ 시간오버	

▶스토리 이벤트 2

상황	선택지	결과
지배인실에서 아이리스가 혼나고 있을 때	① 이건 제 책임입니다	마리아↓
	② 아이리스, 너도 사과해야지!	아이리스↓
	③ 시간오버	마리아, 아이리스↓
아이리스의 설득을 부탁할 대원을 선택	① 스미레	스미레↑
	② 칸나	칸나↑
	③ 홍란↑	
	④ 시간오버	애정도가 가장 높은 대원이 설득
아이리스의 방 앞에서	① 데이트 다시 하자	
	② 적당히 해	아이리스↓
전투에 돌입하면	① 아이리스를 구출한다	다음 LIPS로
	② 적의 격파가 우선이다	
아이리스를 설득하기 위해 접근해서	① 설득한다	설득성공
	② 꾸짖는다	다음 LIPS로
다음 LIPS에서	① 넌 충분히 어른이야	
	② 어린애인 채로도 좋지 않아	설득성공

홍란, 칸나, 스미레 이 세명이 서로 아이리스를 설득하려 하지만 하나같이 실패. 실패한 원인을 분석해본 결과 이 세명의 혈액형은 모두 B형이라는 것이 밝혀졌다. 자주성이 강하고, 속박되는 것을 싫어하고 누구에게나 터놓고 지내는 호쾌한 성격의 B형과 배신, 상처, 거짓말을 싫어하는 예민한 AB형의 아이리스와는 당연히 상성부터 맞지 않는 것이다(참고로 오오가미와 함께 아이리스의 설득에 성공하는 사쿠라는 A형). 혈액형의 상성까지 고려한 사쿠라 대전. 역시 히로이 오지는 대단한 인물이라고 생각된다.

◀아이리스를 구출했을 경우, 전투 종료후 승리 포즈가 있다

▶적의 격파를 우선시 했을 경우 승리포즈는 없지만 이런 이벤트가 준비되어 있다

제 5화 꽃을 피워라! 소녀의 의지로!

▶스토리 이벤트

상황	선택	결과
싸우는 스미레와 칸나	① 적당히 해	칸나, 스미레↓
	② 난 몰라	사쿠라, 아이리스↓, 홍란↑
	③ 이 기회에 확실히 해버려	사쿠라↓, 아이리스, 홍란↑
	④ 시간오버	홍란, 사쿠라↓

▶프리 이동

상황	선택	결과
칸나의 방에 가서	① 칸나가 걱정돼서	칸나↑
	② 특별히 일이 있는 건 아니고	칸나↓
	③ 주의줄게 있어서	칸나↓
	④ 시간오버	칸나↓, 이벤트 종료
칸나와 헤어질 때	① 함께 작전실로 갈까?	칸나↑, 스미레↓
	② 둘이서 놀러가자	칸나↑
	③ 먼저 작전실에 가 있을게	
스미레의 방에 가서	① 스미레가 걱정돼서	스미레↑
	② 특별히 일이 있는 건 아니고	스미레↓
	③ 주의줄게 있어서	스미레↓
	④ 시간오버	스미레↓, 이벤트 종료
스미레와 헤어질 때	① 함께 작전실로 갈까?	스미레↑, 칸나↓
	② 둘이서 놀러가자	스미레↑
	③ 먼저 작전실에 가 있을게	

▶프리 이동 2

상황	선택	결과
격납고에 가면 홍란이 광무의 타입에 대해 묻는다.	① 그게 좋다고 생각해	홍란↑
	② 방어형이 좋다고 생각해	홍란↓
1250+970에 대해	① 2120	
	② 2220	홍란↑
	③ 2320	
	④ 시간오버	홍란↓
작전실에서 아이리스에 대해 얘기하는 사쿠라	① 든든한 동료가 생겼어	사쿠라↑
	② 아직 어린데 굉장해	
	③ 하지만 무리는 시킬 수 없어	사쿠라↓
아이리스의 방에서 얘기를 해준다	① 사루카니(원숭이게)합전	다음 LIPS로
	② 신데렐라	아이리스↓
	③ 어덜트하게 나의 옛날 얘기를	
	④ 시간오버	아이리스↓
사루카니의 등장인물에 대해	① 하치, 크리, 우스다	아이리스↑ (가장 많이 올린다)
	② 하치, 오니, 우스다	아이리스↑
	③ 우즈메, 크리, 우스다	아이리스↑
	④ 시간오버	아이리스↑

▶스토리 이벤트 2

상황	선택	결과
저택 앞에서 싸우고 따로 행동하는 스미레를 뒤따라가서	① 확실히…	스미레↑
	② 적당히 해	
	③ 아니! 스미레가 잘못했어!	스미레↓
	④ 시간오버	스미레↑
저택 앞에서 싸우고 따로 행동하는 칸나를 뒤쫓아가서	① 확실히…	칸나↑
	② 적당히 해	
	③ 아니! 칸나가 잘못했어!	칸나↓
	④ 시간오버	칸나↑
스미레일 경우 칸나와 합류하기 전 1층 로비에 가서	① 그렇게 할까	스미레↓, 칸나↑
	② 3명이서 함께 가자	
	③ 스미레와 간다	스미레↑, 칸나↓
	④ 시간오버	스미레↑, 칸나↓
칸나일 경우 합류하기 전 1층 침실에 가서	① 그렇게 할까	스미레↑, 칸나↓
	② 3명이서 함께 가자	
	③ 칸나와 간다	스미레↓, 칸나↑
	④ 시간오버	스미레↓, 칸나↑
독뱀이 나타났을 때	① 칸나를 도와준다	칸나↑
	② 스미레를 뒤쫓는다	칸나↓
칸나가 독뱀에 물렸을 때	① 응급처치를 한다	칸나↑
	② 독을 빨아낸다	칸나↑(많이 오른다)
칸나의 옛날 얘기를 듣고 나서	① 그렇지 않아	칸나↑
	② 지금은 내가 함께 있잖아	칸나↑(많이 오른다)
스미레를 부탁한다는 말을 듣고	① 약한 소리 하지마	칸나↑
	② 알겠다	
소독을 끝낸 후 고마워하는 칸나에게	① 나는 대장이기 때문에	칸나↓
	② 남자로서 당연한 일을 했다	칸나↑
독거미가 나타났을 때	① 스미레를 도와준다	스미레↑
	② 칸나를 뒤쫓는다	스미레↓
칸나가 독뱀에 물렸을 때	① 응급처치를 한다	스미레↑
	② 독을 빨아낸다	스미레↑(많이 오른다)
스미레의 옛날 얘기를 듣고 나서	① 그렇지 않아	스미레↑
	② 지금은 내가 함께 있잖아	스미레↑(많이 오른다)
칸나를 부탁한다는 말을 듣고	① 약한 소리 하지마	스미레↑
	② 알겠다	
소독을 끝낸 후 고마워하는 스미레에게	① 나는 대장이기 때문에	스미레↓
	② 남자로서 당연한 일을 했다	스미레↑
지상으로 나와서 미로크에게 발각되었을 때	① 시간을 끈다	
	② 강한척을 한다	
	③ 하늘에 기도한다	스미레, 칸나↓
전투중 칸나와 스미레를 붙여놓으면 또 싸운다	① 칸나	칸나↑, 스미레↓
	② 스미레	스미레↑, 칸나↓
	③ 시간오버	스미레, 칸나↑

제 6화 제도대붕괴!?

▶스토리 이벤트

상황	선택	결과
공연이 끝난 후	① 츠바메에게 간다	다음 LIPS
	② 방으로 돌아간다	프리 이동으로
	③ 대원들이 있는 곳으로 간다	프리 이동으로
츠바메에게 가서	① 츠바메를 식사에 초대한다	사쿠라↓, 다음 LIPS로
	② 방으로 돌아간다	프리 이동으로
	③ 대원들이 있는 곳으로 간다	프리 이동으로
화를 내며 가버리는 사쿠라에게	① 초대하는 건 실패했어	사쿠라가 오해한 채로 프리 이동
	② 농담이었어	사쿠라가 오해한 채로 프리 이동
	③ 내 얘기를 들어줘	사쿠라↑, 오해를 풀고 프리 이동

▶프리 이동

상황	선택	결과
식당에서 분주하게 움직이는 칸나를 보고	① 뭐하고 있어?	다음 LIPS로
	② 칸나의 아이?	다음 LIPS로
	③ 그럼…	이벤트 종료

상황	선택	결과
다음 LIPS에서	③ 나도 도와줄까	칸나↑, 미니게임으로
지배인실 앞에서 사쿠라가 살롱으로 함께 가자고 한다(단 츠바메를 식사에 초대하지 않았을 경우에만 발생)	① 좋아, 함께 가자	프리 이동 종료
	② 일이 있어서	프리 이동은 계속된다
	③ 나 혼자 갈래	사쿠라↓
의장실에서는 사쿠라의 의상을 입어보려는 마리아를 볼 수 있다.	① 꽤 어울려	마리아↑
	② 깜짝 놀랐어	마리아↑
	③ 조금 작은데…	마리아↓
	④ 시간오버	마리아↑
이 일은 비밀로 하자는 마리아에게….	① 어떻게 할까	마리아↑
	② 두사람만의 비밀이야	마리아↑
	③ 소문내고 다녀야지	마리아↓
휴게실에서 불만에 가득찬 얼굴을 하고 있는 스미레	① 칸나 때문이지	
	② 무대 때문이지	다음 LIPS로
	③ 나 때문이지	애정도가 높은 경우는 ↑, 낮을 경우는↓

자신에게 조연만 주어진다면 불만을 토하는 스미레	① 정말이야	스미레↓
	② 그렇게는 생각하지 않아	스미레↑
	③ 시간 오버	스미레↑
탈의실에서는 아이리스의 비명소리가!?	① 탈의실로 달려간다	다음 LIPS로
	② 무슨일이야!	아이리스↑
탈의실로 달려 갔을 경우	① 샤워실로 달려간다	아이리스↓
	② 무슨일이야	아이리스↑
샤워실로 달려갔을 경우 다시 샤워실로 가면 아이리스에게 사과할 수 있다	① 흑심은 없었어	아이리스↓
	② 걸렸군	아이리스↓
	③ 아이리스가 걱정돼서	아이리스↑
홍란의 방으로 가면 잠시만 기다리라고 한다. 홍란의 방으로 들어가서	① 참지 못하고 문을 연다	홍란↓, 이벤트 종료
	② 시간오버	홍란↑
	④ 아무런 선택도 하지 않는다	홍란↑, 나머지는 ↓

▶실황 LIPS표

스미레의 배역에 대해 듣고	① 칸나, 거미역은 어때?	스미레↓
	② 굉장한 역인데…	스미레↑ (애정도 낮을 때)
	③ 나도 스미레의 먹이가 되고 싶어	스미레↑ (애정도 높을 때)
자신의 나이를 물어보는 칸나	① 18	
	② 20	칸나↑
	③ 22	칸나↓
연구가 실패해 낙심하는 홍란에게 (오오가미가 방해를 하지 않았다면)	① 미안, 쓸대없는 짓을 해서	홍란↑
	② 기운내	홍란↓
오오가미와 함께 일을 하고 싶다는 아이리스 (단 아이리스가 화나지 않았을 경우)	① 나중에 함께 하자	아이리스↑
	② 그건 내일이야	아이리스↓
	③ 힘들어	아이리스↓
마리아는 스미레와 칸나의 호흡이 잘 맞는 것이 전부 오오가미의 덕분이라고 한다(단 의장실 이벤트를 보지 않았을 경우에만 발생).	① 겸손해 한다	마리아↑
	② 기뻐한다	마리아↑
	③ 충격을 받는다	마리아↓
오늘 뒷풀이를 하자는 대원들의 말을 듣고	① 즐거울 것 같으니 참가한다	홍란↑
	② 마시자! 춤추자!	스미레, 홍란↑, 마리아↓
	③ 술은 안돼!	스미레↓
물건을 사러간다는 사쿠라에게	① 사쿠라와 함께 간다	사쿠라↑
	② 다른 사람을 돕는다	이 경우 애정도가 가장 높은 대원을 돕고 나서 프리 이동

하고 있지 않을 경우 발생)	③ 방에서 기다린다	스미레, 마리아, 아이리스 홍란↓

▶프리 이동 2

휴게실에서 정리를 도와달라는 스미레	① 맡겨줘	스미레↑ (소품은 대도구실과 의장실로 옮겨놓으면 된다)
	② 난 바빠	스미레↓
홍란의 방에 가서…	① 홍란을 도와주려고 생각해서	홍란↑, 다음 LISP
	② 아니, 아무 것도 아니야!	홍란↓
잠시 후 보여줄 장기를 연습중이라는 홍란	① 지금 보여줘	홍란↑
	② 기대하고 있을게	홍란↑
	③ 스트립쇼는 아니겠지?	홍란↓
창고에서 테이블을 운반하는 칸다	① 도와줄까	칸나↑
	② 힘내	칸나↓
테이블을 함께 운반하던 중 아이리스를 만난다	① 부… 부탁해	
	② 아이리스에게는 무리다	아이리스↓
	③ 난 괜찮아	
주방에서는 마리아가 음식을 만들고 있다.	① 괜찮다면 도와줄까?	마리아↑, 미니게임으로
	② 힘내	
볼시차를 만들고 있다는 마리아	① 볼시차가 뭐지?	
	② 러시아의 스프지?	마리아↑
	③ 러시아의 빵 요리네	마리아↓

▶스토리 이벤트 2

홍란의 접시돌리기를 보며…	① 박수갈채를 보낸다	홍란↑
유령으로 변장해서 사쿠라를 놀라게 해주자는 대원들에게	① 좋아! 하자! 하자!	홍란↑
	② 너무 심한거 아니야	마리아↑
전투중 사쿠라와 오오가미를 붙여놓으면 이번 일은 비밀로 하자는 사쿠라에게…	① 비밀로 하자	사쿠라↑

POINT
사쿠라와 오오가미가 갇혀버리고, 탈출할 수 있는 방법을 찾을 때 권총을 빨리 발견할수록 전투에서 다른 대원들의 체력치 감소가 적어진다. 권총을 화면은 좌측하단에 있으니 커서를 움직일 수 있게 되면 빨리 찾아내도록 하자.

제 7화 결전 목숨의 한계!

사쿠라의 상태에 대해 물어볼 때	① 질문을 얼버무린다	마리아↑
대책회의를 할 때	① 적의 본거지를 찾으면	스미레, 아이리스 마리아, 칸나↑
	② 제도의 방어를 강화시키면	마리아↓
출격했을 때 함정이란 걸 알고…	② 목숨을 함부로 하지마	홍란↑

깨어난 사쿠라가 꿈 얘기를 해줄 때	① 알몸으로 춥지 않았어?	사쿠라↑
출격하기 전	② 반드시 여기로 돌아온다	전원↑

■기타 사쿠라가 트랜스 상태에 빠져있을 때, 애정도가 가장 높은 대원이 위로해 주는 이벤트가 발생한다

제 8화 평화로운 날에는 데이트에요!

POINT
8화부터는 엔딩을 볼 캐릭터를 선택할 수 있고, 그 캐릭터 위주로 이벤트가 진행된다. 엔딩은 애정도 순위가 3위까지인 캐릭터와 볼 수 있으며 함께 참배를 가는 것으로 결정된다.

크로노스회와 전투가 끝나고 3개월. 제도는 평화로운 신년을 맞이하고 있었다. 제국·하나구미 멤버와 신년 인사를 나누는 오오가미. 스미레는 여전히 화려한 옷을 복장을 하고 있다(자신은 수수한 것이라고 주장하지만). 잘 어울린다고 해주면 신뢰도

▲사쿠라의 경우만 특별히 동영상이 준비되어 있다

▲역시 사쿠라의 경우에만 준비된 이벤트. 히로인이라고 차별한다

UP(첫번째). 신년 인사가 끝나고 요네다가 오오가미를 부른다. 요네다에게 가기 전 그 시점에서 애정도가 가장 높은 캐릭터가 신사에 가자고 권유한다. LIPS 선택은「장관이 불러서…」와「가자! 가자!」로 전자는 말 그대로 상대의 권유를 거절하는 것이고(신뢰도는 DOWN), 후자의 경우는 요네다에게 들렀다가 함께 참배하러 가게 된다. 오늘은 맘 편하게 쉬라는 요네다. 이제부터 하나구미의 멤버와 참배를 갈 수 있다. 처음 권유를 거절했다면 직접 참배를 갈 대원에게 말을 걸어야하고, 이미 약속이 되어있다면 바로 참배를 가게 된다.

▶스미레의 경우. 고귀하게…

▲마리아의 경우. 느긋하게 전차를 타고…

▲칸나의 경우. 뛰어간다…(그럴줄 알았어)

▲홍란의 경우. 홍란이 처음 등장할 때 타고왔던 바이크를 타고 참배하러 간다

▲아이리스의 경우. 역시 들떠있다

프리이동

무대입구&샤워실

무대입구에 가면 연습…이라기 보다 춤을 추고 있는 사쿠라를 볼 수 있다. 오랜만에 무대에 서니 몸이 자연스레 움직인다나…. LIPS에서「무대를 정말로 좋아하는군(첫번째)」를 선택하면 신뢰도UP. 또한 샤워실에 가면 샤워를 하고 있는 사쿠라를 볼 수 있다. 신뢰도는 떨어지지 않으니 안심하고(?) 보도록 하자.

독서실&테라스

독서실과 테라스 양쪽에서 마리아를 만날 수 있다. 또한 특별히 LIPS는 나오지 않지만 독서실의 경우에는 신뢰도가 상승한다.

식당&지하 훈련실

식당에서는 오자마자 식사를 하는 칸나를 볼 수 있다. 편식은 하냐는 칸나의 질문에「다 좋아해(첫번째)」라고 대답하면 신뢰도 UP. 지하 훈련실에서도 칸나를 볼 수 있으며 훈련의 성과에 대해「맡겨줘(첫번째)」라고 대답하면 신뢰도를 올릴 수 있다.

홍란의 방

홍란의 방으로 가서「홍란을 만나고 싶었어(두번째)」로 신뢰도UP. 다음 LIPS에서「홍란과 대화한다(두번째)」를 선택하면 자신은 비행기를 만드는 것이 꿈이었다고 얘기해준다. LIPS에서「비행기 완성시켰으면 좋겠어(첫번째)」로 신뢰도를 대폭 상승시킬 수 있다. 홍란의 신뢰도가 가장 높을 경우에는 두번째 LIPS없이 바로 비행기에 대한 얘기를 해준다(이 내용이 엔딩과 연관이 있다).

살롱

남들 훈련할 때 놀고만 있던(그렇게 보이는) 스미레. LIPS 선택에서 아무거나 선택해도 신뢰도DOWN. 아무런 대답도 하지 않으면 신뢰도가 떨어지는 것은 막을 수 있다. 스미레는 자신도 자신이 할 수 있는 일을 했다고 하는데…. 스미레를 만난 후 2층 로비에서 유리가 스미레는 사교 파티에 나가거나 실가에 가서 부탁하는 등 신형광무(신무)의 개발예산을 만들기 위해 매일같이 돌아다녔다고 해준다(역시 스미레답다). 유리의 말을 들은 후 스미레의 방으로 찾아가 사과를 하면 스미레 신뢰도UP.

아이리스의 방

아이리스를 만나기 위해 방으로 가면 아야메가 있다. 아이리스는 성장기이기 때문에 잠을 자는 것이 훈련이라고 해주는데…. 또한 아이리스의 방에 들린 후 아야메의 방에 가면 아야메를 만날 수 있다.

매점

지금까지 한번도 빠짐없이 브로마이드를 모아온 플레이어를 위한 시간. 만일 브로마이드 6장을 다 가지고 있다면 매점에서 특제 브로마이드를 받을 수 있다. 특제 브로마이드는 총 7종류로 이 중 한 장만 받을 수 있다.

한번씩 돌아봤다면 비상벨이 울리고 모두 작전실로 모인다. 이번에도 적은 강마. 신형광무인 신무(神武)를 타고 전장으로 나선다.

POINT

앞서 말했듯이 참배에 권유할 수 있는 캐릭터는 애정도가 높은 순위로 3명. 즉 이론상으로 전체 캐릭터가 6명이니 8화에서 세이브를 해놓으면 간단히 3명의 엔딩을 볼 수 있고(8화부터 다시 해야되기는 하지만 처음부터 하는 것보다는 낫다), 두 번 플레이에 모든 캐릭터의 엔딩을 볼 수 있다는 말이 된다. 하지만 어디까지나 이론상의문제로 두 번째 플레이해도 겹치는 캐릭터는 반드시 나오기 마련이다. 필자의 예를 들면 처음 플레이시에 애정도 순위는 스미레, 사쿠라, 아이리스였고, 두번째 플레이했을 때의 순위는 사쿠라, 스미레, 마리아. 결국 요령이 없는 사람은 몇번 플레이해도 싫어하는 캐릭터는 언제나 애정도가 낮게 나온다. 어차피 필자는 공략 때문에 처음부터 다시 플레이했으니 별 상관은 없지만 그렇게까지 할 수 없다는 사람은 7화에서 로드한 후, 원하는 캐릭터의 신뢰도를 올리도록 하자. 방법은 자신의 원하는 캐릭터와 애정도 2, 3위의 캐릭터를 함께 데리고 간 후, 선택한 캐릭터는 감싸기 커맨드로 계속해서 신뢰도를 올리고 애정도가 높은 캐릭터들은 자멸시켜 신뢰도를 떨어트리자. 그럼 어지간한 경우가 아니라면 8화에서는 적어도 애정도 3위까지는 올라가 있을 것이다. 또한 애정도 1위 한정 이벤트도 어차피 8화부터만 준비되어 있으니이렇게만 해도 어디가서 자랑스럽게 사쿠라를 플레이했다고 말할 정도는 될 것이다(하지만 정말로 사쿠라를 좋아한다면 1화부터 시작 7번 클리어를 노리자).

제 9화 나타난 최종병기

후지에다 아야메의 상태가 이상하다. 그녀의 몸에 이상이 일어나려는 것일까? 다음날. 요네다에게 빌린 책을 읽고 있는 오오가미에게 아이리스가 쥬스를 가지고 오다가 넘어진다. 「아이리스를 잡는다」와 책을 「지킨다」의 두가지 LIPS가 등장. 전자라면 마리아에게 후자라면 오오가미에게 쥬스를 쏟는다. 전자를 선택한 경우 다음 LIPS선택은 「아이리스 조심해야지!」, 「아이리스 괜찮아?」, 「마리아 괜찮아?」의 3개이고, 첫번째는 아이리스의 신뢰도가, 두번째는 마리아의 신뢰도가 떨어진다. 「마리아 괜찮아?」를 선택하면 마리아의 신뢰도UP. 후자를 선택한 경우에는 쥬스를 뒤집어쓴 오오가미에게 사쿠라와 스미레의 손수건중 어느 것을 사용할 것인지 LIPS선택이 나온다. 한쪽은 선택하면 신뢰도는 오르지만 반대로 상대의 신뢰도는 떨어지기 때문에 이 경우 가장 좋은 선택은 「자신의 손수건을 사용한다(세번째)」이다. 이 경우는 아무런 신뢰도에도 영향을 미치지 않는다. 만일 아무런 선택도 하지 않았다면 스미레, 사쿠라 양쪽의 신뢰도가 떨어진다. 그 후 요네다가 지하창고로 오오가미를 호출하고 프리 이동이 시작된다.

프리 이동

아야메의 방

아야메의 방으로 가면 이야기를 나눈 후 함께 지하창고로 가게된다.

무대입구

무대입구에서는 스미레와 칸나가 무대준비를 하고 있다. LIPS는 있지만 신뢰도에는 영향 없음.

휴게실

휴게실에는 대본을 외우고 있는 홍란이 있다. LIPS에서 「벌써 끝난거야(세번째)」로 신뢰도UP. 단 휴게실에 들어갔을 때 요네다를 만났다면 이벤트는 발생하지 않는다.

의장실

사쿠라와 아이리스는 의장실에 있다. 아이리스가 자신의 무대복장이 어울리냐는 질문에 「잘 어울려(첫번째)」라고 대답하면 아이리스의 신뢰도UP.

샤워실

마리아는 샤워실에 있다. 단 살롱에서 마리아에게 쥬스를 엎었을 때에만 볼 수 있는 이벤트로 요네다와 함께 엿보게 된다.

프리 이동 2

빼앗긴 마신기와 변해버린 아야메. 요네다는 각 대원들을 한번씩 만나보고 오라고 한다.

살롱

스미레는 여느때와 같이 살롱에 있다. 아무렇지도 않게 행동하는 스미레. 만일 스미레의 애정도가 1위일 경우라면 LIPS에서 신뢰도UP(어느 것을 선택에도 올라간다).

◀음…

테라스

2층 테라스에는 사쿠라가 있다. 사쿠라는 아야메같은 여자가 되고 싶었다고 한다.

식당

칸나는 식당에서 밥을 먹고 있다.

▶영화찍니?

독서실

독서실에 가면 혼자서 울고 있는 칸나를 볼 수 있다.

▲정말 눈뜨고 못봐주겠다

마리아의 방

마리아는 방에서 쉬고 있다.

아이리스의 방&2층 복도

아이리스의 애정도가 1위라면 복도, 평상시에는 자신의 방에 있다.

◀그나마 가장 정상적인 이벤트라고 할 수 있다

지배인실

모든 대원을 만나보았다면 지배인실로 가서 요네다를 만나보자. 프리 이동 종료

POINT

모든 대원들을 한번씩 둘러보는 프리 이동. 신뢰도에 영향을 미치는 LIPS나 이벤트는 없지만 스미레, 칸나, 아이리스, 홍란은 신뢰도가 1위일 경우에만 특별한 이벤트가 준비되어 있으며 사쿠라와 마리아의 이벤트는 후에 등장한다.

제 10화 최후의 심판

10화에서는 LIPS 없이 스토리와 전투만으로 진행된다.

그리고 사탄을 쓰러뜨리면 대망의 엔딩

POINT

성마성으로 향하는 중, 상경환의 브릿지에서는 신뢰도가 가장 높을 경우 사쿠라와 마리아의 이벤트가 준비되어 있다(나머지 대원은 9화에 준비되어 있었다). 온몸이 닭살을 뒤덮는 오오가미의 명대사를 감상할 수 있는 좋은 기회(현실에서는 이런 말 쓰면 따귀 맞는다).

▶이것도 그나마 정상적…?

▶대사가 압권이다(그래도 홍란보다는 낫지만)